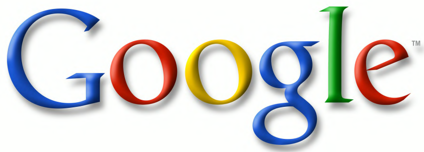
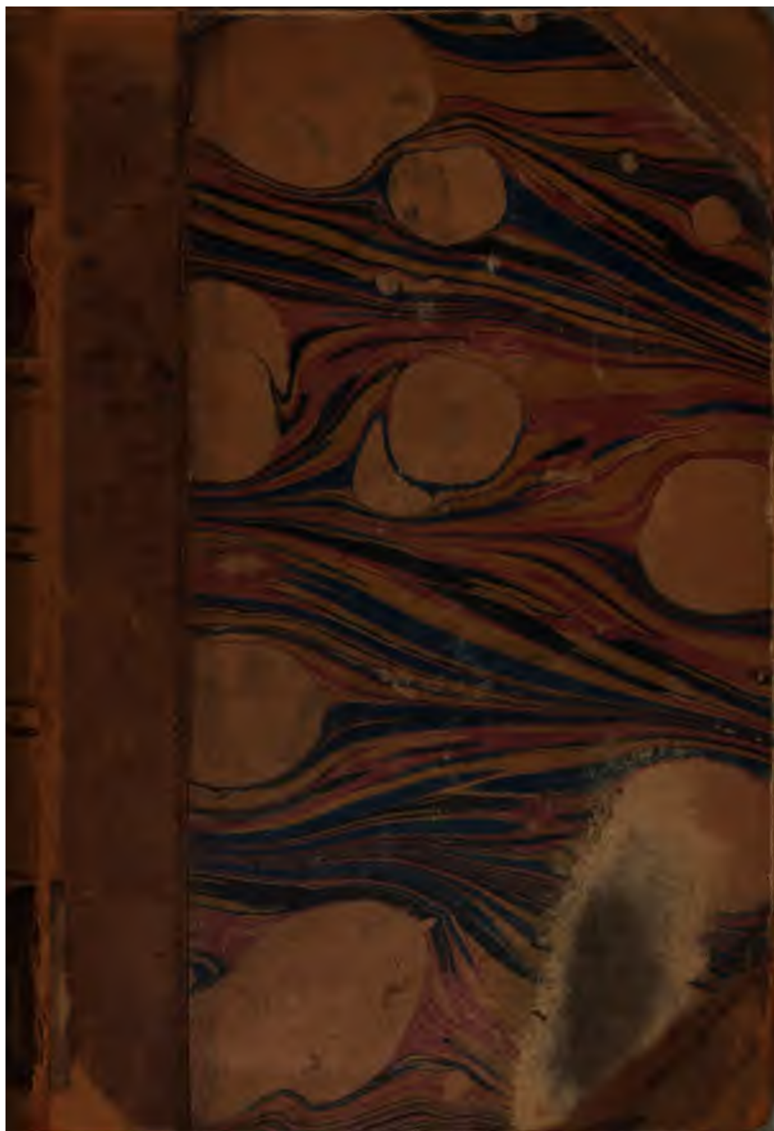








Die Götter huldigen dem Jupiter.

ILLUSTRIRTES

TASCHENWÖRTERBUCH

DER

MYTHOLOGIE.

VON

JOHANNES MINCKWITZ.



LEIPZIG,

ARNOLDische BUCHHANDLUNG.

1852.



Die Götter huldigen dem Jupiter.

ILLUSTRIRTES TASCHENWÖRTERBUCH DER MYTHOLOGIE.

VON

JOHANNES MINCKWITZ.



LEIPZIG,

ARNOLDische BUCHHANDLUNG.

1852.

VORWORT.

Das Interessanteste aus dem unerschöpflichen Gebiete der Mythologie auszuheben, soweit es für den heutigen Standpunkt der deutschen Litteratur und der europäischen Kunst nothwendig schien, war die Aufgabe des Verfassers. Er wusste, dass es gegenwärtig ein zahlreiches Publikum giebt, welchem die Mufse gebricht, sich in mythologische Studien zu vertiefen, und welches doch das Verlangen trägt, die bekanntesten Sagen von Göttern, Halbgöttern, Helden und Heldinnen der Vorzeit, mit ihren Abenteuern und Wundern, auf eine leichte Weise sich anzueignen. Die rechte und für diesen Zweck dienlichste Form schien ihm die alphabetische, welche das Nachschlagen nach dem, was augenblicklich gesucht wird, ohne Zeitverlust gestattet und überhaupt die grösste Bequemlichkeit für diejeni-

gen darbietet, welche blos hin und wieder einmal in dergleichen Schriften blättern wollen. Auch durch die äussere Einrichtung eines solchen Buchs sollte auf Erleichterung des Gebrauchs hingewirkt werden, und desshalb beschränkte der Verfasser einerseits den Umfang des Ganzen auf ein zierliches Taschenformat. Andrerseits beschloss er, da für das Auge bildliche Darstellungen nicht fehlen durften, die in unsern Tagen so hochgesteigerte Holzschneidekunst zu benutzen und die nach den besten und berühmtesten Denkmälern entworfenen Zeichnungen gleich an Ort und Stelle zwischen die Textworte einzuschieben, um dem Leser die Mühe zu ersparen, aus einem an dem Ende des Werks aufgehäuften Schatze von Kupfertafeln die gewünschte Nummer und die betreffende Abbildung heraussuchen zu müssen.

Es konnte also, bei jener Beschränkung des Raums, nicht darauf ankommen, alle die tausend Töchter des Oceanus und der Tethys, alle persischen Dews, alle aus dem Bronnen Hwergelmer hervorrieselnden Höllenflüsse oder sämmtliche Jagdhunde des Actäon namentlich zu verzeichnen. Vielmehr galt es, die vorzüglichsten Göttergestalten der vorzüglichsten Völker und die vornehmsten Sagen auszuwählen, die durch Schönheit oder Eigenthümlichkeit die allgemein-

ste Bedeutung erlangt und in der neueren Litteratur behauptet haben. Auf diesem durch Ausscheidung des unbekannteren und entlegneren Nebenwerkes gewonnenen Platze sollte den Hauptsagen ein desto freieres Feld geöffnet werden, damit die Farbenpracht, welche ihnen die menschliche Phantasie geliehen hat, sich so reich als möglich entfalten lasse. Ueberall bemühte sich dann der Verfasser, eine abgerundete Schilderung der einzelnen Mythen zu Stande zu bringen; die durch die Willkür der Dichter erzeugten vielfältigen Abweichungen in den Hintergrund verweisend, suchte er bei jeder Sage diejenige Richtung einzuhalten, welche die von den meisten Schriftstellern und Künstlern angenommene und bevorzugte schien. Und selbst hierbei musste er, wenn die Sammlung nicht zu hoch anschwellen sollte, darauf bedacht sein, soweit es das Interesse des Gegenstandes und die Eleganz der Darstellung nur immer erlaubte, der Kürze und Gedrängtheit sich zu befleissigen. Die Deutlichkeit lag ihm nicht weniger am Herzen. Er trachtete so verständlich zu erzählen, dass nicht allein gebildete Männer und Frauen das Werk ohne Anstoss lesen möchten, sondern dass es auch von der Jugend beider Geschlechter, die in höheren Schulen jeder Art ihrer Bestimmung entgegenreift, ohne weitere erklärende Zusätze wie eine unterhaltende Sammlung

geistreicher Geschichten gebraucht werden könne. Aus diesem Grunde vermied er zugleich die allzuüppigen Pinselstriche, zu welchen die oft überschwänglichen Malereien der Poeten und die bei verschiedenen Völkern verschiedenen Ansichten von Moral Veranlassung geben; ohne dass er fürchtet, in den Gegenfehler allzustrenger und lächerlicher Züchtigkeit verfallen zu sein.

Da nun der Verfasser für ein grosses Publikum geschrieben hat, so steht zu erwarten, dass seine Darstellung in die Hände Vieler kommt, die zum ersten Mal in die ihnen seither unbekannte Mythenwelt eintreten. Damit diese Classe der Leser nicht auf den Gedanken gerathe, dass die alten Völker kindisch und thörigt gewesen sein müssten, wenn sie an dergleichen von ihnen ausgesonnene Märchen steif und fest wie an wahrhaftige Geschichten geglaubt hätten, so muss für sie ausdrücklich hier bemerkt werden, dass die Sagen der Vorzeit überhaupt meistentheils sinnbildliche Vorstellungen sind, wodurch die einfachen Gemüther der Menschen in ihrem Jugendalter, gleichsam wie zwischen Wachen und Träumen befangen, dasjenige, was sie dachten und empfanden, lebhaft abzuspiegeln und zu allgemeiner Gültigkeit zu erheben gesucht haben. Von dem Walten der Natur ausgehend,

fassten sie diese oder jene Eigenschaften einer geheimnissvollen Macht zusammen und formten sich dazu ein höheres oder göttliches Wesen, an welches sie diese Eindrücke knüpfend einen besonderen Charakter erschufen, fortbildeten und ausmalten. Wenn die Griechen daher von der geraubten Persephone (Proserpina) sprechen, die nach der schliesslichen Anordnung des Zeus zwei Dritttheile des Jahres in dem Olymp, das dritte in der Unterwelt zubringt, so war diess nichts als eine sinnbildliche Vorstellung von dem Ursprunge des Sommers und Winters. Die Natur schlummert bei ihnen vier Monate lang: da Demeter (Ceres) aber die Göttin der Fruchtbarkeit ist, so trauert sie während dieses Zeitraums um die von der Oberfläche der Erde verschwundene Tochter Persephone, die der unerbittliche Pluto in sein Reich zurückgerufen hat. Mit ihrem Wiedererscheinen endet die Trauer der Mutter und die Natur erwacht aus dem Winterschlafe zu neuer Freude und Thätigkeit. So dachten sich die Griechen auch unter dem Kriegsgott Ares (Mars) das Wesen des Krieges selbst, welchem sie eine Gestalt verliehen, die sie bald wilder, bald sanfter zeichneten, je nachdem die Zeiten roher und barbarischer oder milder und menschlicher waren. Unter dem Bacchus dachten sie sich den Wein mit seinen aus dem Genuss dieses Getränks

und aus der Anpflanzung des Rebstocks entspringenden eigenthümlichen Wirkungen auf den Charakter des Menschengeschlechts und die gesammte Cultur der Erde, besonders als sie das zur Person gestaltete neue Wesen allmählig in das Reich der Demeter übergreifen liessen. Wenn endlich erzählt wird, Zeus habe die Musen mit der Uranide Mnemosyne, der Göttin des Gedächtnisses, erzeugt, so leuchtet ein, dass diese Vorstellung darin ihren Grund hat, dass das Gedächtniss, wie Aeschylus sagt, die Mutter oder die Urbedingung jeglichen Musenwerkes ist.

Diese Fingerzeige mögen genügen, um einem falschen Urtheile über die Wesenheit und den Ernst der Sagen vorzubeugen. Eine ausführliche Deutung der einzelnen Fabeln hinzuzufügen, lag nicht im Plan des Verfassers, obwohl er nicht versäumt hat, durch die klare Entwicklung der Mythen auf dieses Ziel gelegentlich hinzuarbeiten. Auch wenn es ihm nicht an Raum gemangelt hätte, würde er doch schwerlich seine Kraft in dieser Hinsicht zu erproben geneigt gewesen sein. Denn nach seiner Meinung gehört die eigentliche Deutung der Mythologie, mit welcher die Offenbarung der Gottheit durch die Natur seit den frühesten Zeiten begonnen hat, in das Bereich des Philosophen; sie muss der Philosophie

der Mythologie, um der Gründlichkeit willen, überlassen bleiben.

Uebrigens erkennt man in unsern Tagen deutlich, dass es schlechterdings unmöglich ist, die Mythologie aus unserem Schriftthum zu verbannen, wie manche Stimmen unbedingt gefordert haben, durch die sie ein lästiges und überflüssiges Schmuckwerk gescholten wurde. Ein Jahrhundert ist jetzt verflossen seit dem Wiedererwachen der deutschen Litteratur; vergebens hat man unsere grössten Nationaldichter getadelt, dass sie häufig auf die Sagenwelt der Griechen und anderer Völker zurückgegangen sind: weder aus der poetischen, noch aus der prosaischen Darstellungsweise hat die Mythe sich verdrängen lassen. Schon dieser Umstand, dass selbst die vorzüglichsten Talente sich nicht davon lossagten, musste den Irrthum einer solchen Forderung erweisen, wenn die Benutzung der Mythologie nicht auch sonst vollkommen gerechtfertigt wäre. Der Werth derselben an sich ist so bedeutend, die aus ihrem Bronnen geschöpften Vorstellungen so wichtig, dass mit ihrer Verbannung ein unermesslicher Reichthum unersetzlicher Bilder und Ideen verloren ginge. Die Poesie wird sich ihrer also niemals, um sogenannter Volksthümlichkeit Rechnung zu tragen, muthwillig berauben. Noch weniger vermöchte es die bildende

Kunst Europa's mit ihren seit Jahrhunderten geschaffenen zahlreichen Meisterwerken aus diesem Zauberkreis; sie würde, schlecht gerechnet, um die Hälfte ihrer Stoffe ärmer sein, wenn sie von Gegenständen, wie sie namentlich die schöne Sage der Hellenen mit ewigen Reizen umkleidet hat, fernerhin nichts mehr wissen wollte.

Schon hieraus aber ersieht man, wie unentbehrlich eine wenigstens nicht ganz oberflächliche Kenntniss der Mythologie für Jeglichen ist, der nicht wünschen mag, dass ihm häufig ein Werk der Poesie, der Kunst und Litteratur überhaupt, in vielen Punkten des Verständnisses, mehr oder weniger verschlossen bleibe.

Leipzig, den 21. Januar 1852.

Johannes Minckwitz.

ILLUSTRIRTES
TASCHENWÖRTERBUCH
DER
MYTHOLOGIE.

A.

Äacus (griech. Aiakos), ein Sohn des *Zeus* und der schönen *Europa*, die der Götterkönig als Stier über das Meer entführte. Nach einer andern Sage jedoch war seine Mutter *Ägina*, eine Tochter des Flussgottes *Asōpus*, die Jupiter aus den Wellen raubte, indem er die Gestalt eines Adlers annahm, und nach der von ihr später so benannten Insel Ägina brachte, um sie vor dem nacheilenden Vater zu schützen, der durch Blitze zurückgescheucht wurde. Äacus erhielt das Zepter über dieses Eiland, wo er das Licht erblickte, und herrschte mit solcher Weisheit, Güte und Gerechtigkeit, dass er im Himmel und auf Erden den grössten Ruhm gewann. Einst verhängten die Götter eine grosse Dürre und Hungersnoth über Attica; vom Orakel aufgefordert, schickten die Städte Gesandte an Äacus, dessen Opfer und Gebet den Zeus vermochte, Griechenland Regen zu schenken. Nach seinem Tode weihte man ihm nicht nur Tempel und Festspiele, sondern sein Vater übertrug ihm auch, nächst *Minos* und *Rhadamanthus*, das Richteramt in der Unterwelt, damit, wie Plato den Zeus sagen lässt, gerechtes Gericht über die Todten gehalten werde. — Vermählt mit *Endēis*, einer Tochter des Centauren *Chiron*, zeugte Äacus zwei Söhne, *Peleus* und *Telămon*, die Väter der noch berühmteren Helden *Achilles* und *Ajax*. Ausserdem hatte er einen dritten Sohn von der Nereide *Psamăthe*, Namens *Phocus*, dessen Enkel *Epēus* (Epeios) das bekannte Riesenpferd zimmerte, wodurch die endliche Zerstörung Troja's gelang. Die Mauern der letztern Stadt durfte Äacus gründen helfen, als Apollo und Neptun mit ihrer Erbauung beschäftigt waren; wenn

die beiden Götter das Steinwerk allein vollbracht hätten, so würde jede spätere Eroberung Troja's unmöglich gewesen sein. Der von Äacus erbaute Theil der Mauern aber erlangte, als das Werk eines Sterblichen, nicht die gleiche Festigkeit, wie sofort ein Wunderzeichen voraussagte. Als nämlich der Bau fertig war, stürzten aus dem nahen Meere drei grosse Schlangen hervor, welche auf die Mauer zu springen suchten; zwei derselben fielen im Sprunge zurück und fanden den Tod, die dritte jedoch erreichte die Mauer und kam in die Stadt. Der zeichenkundige Apollo legte alsbald dieses Ereigniss dahin aus, dass unter den drei Schlangen drei Nachkommen des Äacus gemeint seien: die Eroberung Troja's werde durch sie zweimal gelingen und zwar an derjenigen Mauerstelle, wo der sterbliche Äacus Hand angelegt habe. Zuerst erstieg denn Telamon an der Seite des *Hercules* die Stadt. Zum zweiten Male starben die beiden Enkel Achilles und Ajax bei der Belagerung, während der Urenkel *Neoptolĕmus*, der Sohn des Achilles, den siegreichen Sprung glücklich vollbrachte. Unter den angeführten Namen der einzelnen Nachkommen, die von ihrem Ahnherrn gemeinschaftlich Äacīden hiessen, suche der Leser die weiteren Schicksale des Hauses.

Abantiaden (griech.), s. Abas.

Abăris (griech.), ein fabelhafter Priester des *Apollo,* des Seuthos Sohn und ein hyperboreischer Scythe, der zur Zeit des Crösus nach Griechenland gekommen sein soll, als eben eine furchtbare Pest wüthete, von welcher seine Wunderthätigkeit die Griechen befreite. Apollo, heisst es, schenkte ihm einen goldenen Pfeil, womit er, ohne Speise und Trank zu nehmen, von Land zu Land durch den Aether zu fliegen vermochte.

Abas (griech.), ein König von Argos, Sohn des *Lynceus* und der *Hypermnestra,* eine Tochter des *Danăus,* erzeugte den König *Acrisius* (Akrisios), den Vater der von *Zeus* geliebten *Danăë,* welche die Mutter des Helden *Perseus* wurde. Abantiaden heissen alle Nachkommen des Abas.

Abderus (griech.), s. Hercules.

Abgottsschlange (afrikan.), eine von den Negern im inneren Afrika göttlich verehrte und fussfällig angebetete Riesenschlange.

Aborigines (altitalisch), wörtlich „die *Ureinwohner*", wofür die Griechen *Autochthonen* sagten, hat man die Vorväter der Latiner und Römer genannt. Sie waren ein Urvolk Mittelitaliens, welchem man die grösste Glückseligkeit zuschrieb, indem sie unter ihren Königen *Saturnus* und *Janus*, frei von Alter und Tod, ein goldenes Zeitalter genossen haben sollen.

Absyrtus (griech.), ein Sohn des Königs *Äëtes* von Colchis, wurde als kleiner Knabe von seiner Schwester *Medēa*, als sie mit *Jason* flüchtete, ermordet und in einzelne Stücke zerrissen, die sie auf den Weg streute, um einen Vorsprung vor dem nachfolgenden Vater zu gewinnen. Denn sie erwartete, wie es auch geschah, dieser werde die verschiedenen Leibestheile erschrocken auflesen und dadurch Zeit verlieren. Einer andern Sage nach war er schon erwachsen und fiel im Kampfe gegen Jason, dessen Verfolgung ihm der Vater aufgetragen hatte.

Abundantia (römisch), die Göttin des *Ueberflusses*, sonst *Ubertas* genannt, eine nach dem Ideal der *Ceres* (Demēter) gebildete Gottheit. Sie wurde, besonders auf Münzen, blumenbekränzt dargestellt, in der Linken eine Getraidegarbe haltend, die sie allmählig auf die Erde verstreut, in der Rechten ein Füllhorn von Blumen und Früchten, dessen Oeffnung nach unten gekehrt ist. Die römischen Kaiserinnen liebten es, sich in dieser schönen weiblichen Göttergestalt abbilden zu lassen.

Abȳdus (griech.), eine Stadt am asiatischen Ufer des Hellespont, in der Gegend der heutigen Dardanellenschlösser, berühmt durch die Liebe des *Leander* und der *Hero*. S. Leander.

Acarnan (griech.), des *Alcmäon* und der *Callirrhöë* Sohn, war nebst seinem Bruder *Amphotĕrus* noch sehr jung, als ihr Vater von des Königs *Phegeus* Söhnen ermordet wurde. Da bat ihre Mutter die Götter, sie möchten die zarten Knaben sofort zu Männern erwachsen las-

sen, damit sie den Tod ihres Gatten rächen könnten. Zeus erhörte das Flehen der Callirrhoe, die Söhne schossen plötzlich zu Männern auf und erschlugen die Mörder sammt deren Aeltern. Hierauf flohen sie nach Epirus und die Landschaft Acarnanien erhielt von Acarnan ihren Namen.

Acastus (griech.), ein Sohn des *Pelias*, betheiligte sich an der *calydonischen Jagd* sowohl als an dem *Argonautenzuge* und bekam das Zepter über Jolcus von *Jason* entweder geschenkt oder nahm es ihm mit Gewalt ab. Seine zwei Töchter waren *Laodamīa*, des *Protesilāus* Gattin, und *Sterŏpe* oder *Sthenĕle*, die Mutter des *Patroclus*.

Achäus (griech.), ein Sohn des *Xuthus* und der *Creūsa*, der Tochter des *Erechtheus*, gründete das Königreich *Achäa*. Nach ihm wurden die *Achäer*, nach seinem älteren Halbbruder *Jon*, den der *Apollo* mit Creusa erzeugte, die *Joner* benannt.

Achātes (römisch), der beständige Gefährte des Helden *Änēas*; daher sprüchwörtlich ein *treuer Freund*.

Achelous (griech.), ein Flussgott, dessen Wasser die Gränze zwischen Acarnanien und Ätolien bildete, vorzüglich berühmt durch seinen Kampf mit *Hercules* um die schöne Deïanīra, wovon uns Sophokles in seinen „Trachinerinnen“ Schilderungen giebt. Hercules besiegte ihn nach vieler Mühe. Zuerst musste er mit dem Wassergott als einer Schlange ringen, wobei er ihn fast erdrosselt hätte; sodann, als derselbe Stiergestalt angenommen, schlug er ihn nieder und brach ihm ein Horn ab, wofür ihm der bezwungene Nebenbuhler das Horn der *Amalthēa* herausgeben musste; wenn nicht, nach einer andern Sage, das abgebrochene Horn in das Füllhorn dieser Göttin verwandelt wurde. Die Abstammung des Achelous erzählt man verschieden. Er soll der älteste von den 3000 Söhnen des *Oceănus* und der *Tethys* gewesen sein, nach andern ein Sohn des Sonnengottes *Helios* und der *Gäa* (Erde); nach noch andern erzeugten ihn Oceanus und die letztere Göttin. Aus seiner Verbindung mit einer

der *Musen* stammten die *Sirēnen*, welche desshalb von ihm Acheloïden heissen, wie man alle Flussnymphen ebenfalls oft nannte. Denn sein Name war im Alterthum so berühmt, dass Achelous für jeden *Fluss* oder für *Wasser* überhaupt gesagt wurde.

Achĕron (griech.), ein Fluss in der Unterwelt, berühmt neben dem *Styx* und *Cocȳtus* (Kokȳtos). Er war nach einigen ein Sohn des Sonnengottes *Helios* und der *Gäa* (Erde), gab den gegen den Olymp anstürmenden *Titānen* Wasser zu trinken und ward zur Strafe dafür in einen schlammigen Fluss verwandelt und in die Unterwelt verwiesen. Nach andern gebar ihn *Demēter* (Ceres) in einer dunkeln Grotte der Insel Creta, und weil er das helle Sonnenlicht lästig fand, stieg er freiwillig in die Unterwelt und ward ein Fluss, welchen *Zeus* aus dem obenangeführten Grunde, weil er den Titanen in dem furchtbaren Kriege wider die Himmelsgötter Trinkwasser zu schöpfen gestattet hatte, schwarz, trübe und bitter machte. Ueber seine traurigen Fluthen geleitete *Charon,* auf Nimmerwiederkehr, die Seelen der Abgeschiedenen. Mit der Göttin der *Nacht* (Nyx) zeugte Acheron die drei *Furien.* Auf der Oberwelt gab es mehrere Flüsse seines Namens, den bekanntesten in Thesprotien, einer Provinz von Epīrus. Dieser Acheron entspringt unterhalb Dodōna, geht durch den Sumpfweiher *Acherusia,* nimmt den Cocytus auf und mündet in das ionische Meer, ein übelschmeckendes Wasser führend und von giftdünstigen Gestaden eingeschlossen. Woran sich wohl theilweise (s. Acherusia) die Sage von dem unterweltlichen Acheron geknüpft haben mag.

Acherusia (griech.), ein sumpfiger See, durch welchen der *Achĕron* in Thesprotien sich ergiesst, sehr bald sammt dem letztern auf einen *Pfuhl der Unterwelt* übertragen. Ausserdem führen diesen Namen noch zwei Seen und eine Höhle, durch welche *Hercules* in das Schattenreich gestiegen sein soll. Einer dieser Seen lag bei Memphis, und die Ägypter schifften ihre Todten über denselben, um sie dort an einer Hauptgrabstätte zu beerdigen.

Achilleus (griech.) oder Achilles (röm.), der Sohn des Königs *Peleus* von Phthia und der Nereïde *Thetis,* der tapferste, schönste und herrlichste aller griechischen Helden, die nach Troja auszogen, um die geraubte *Helĕna* zurückzufordern. Seine Thaten leben durch den unsterblichen Mund des Homer fort. Die Sagen, die sich über sein Geschick verbreiten, sind reich an Wundern. Als er geboren war, tauchte ihn die Mutter in die Fluthen des *Styx*, um den theuern Sohn unverwundbar zu machen, was ihr auch gelang bis auf die Stelle der *Ferse*, wo sie ihn beim Eintauchen gehalten hatte. Dem weisen Centauren *Chiron* zur Erziehung übergeben, lernte er ringen, laufen, reiten und die Leier schlagen; er gedachte gross in Musik und Dichtkunst zu werden. Allein die Muse *Calliŏpe* erschien dem Knaben im Traume und sprach, sie gebe ihm von ihren Geschenken nur so viel, als er bedürfe, um künftigen Kummer zu lindern oder ein Gastmahl zu verschönern. Die *Mören* (Parzen), *Pallas* und sie hätten dagegen beschlossen, dass er ein *Krieger* werde; daher er sich in den Waffen üben möge; für seine Thaten wolle sie schon einen würdigen Sänger erwecken.



Als er neun Jahre alt war, verkündigte der Seher *Calchas*, dass Troja ohne ihn nicht könne erobert werden. Die Mutter Thetis als Göttin wusste, dass er fallen werde, wenn er in diesen Krieg zöge; desshalb brachte sie ihn, als Mädchen verkleidet, zu den Töchtern des *Lycomēdes,* Königs auf der Insel Scyrus (Skyros), wo er mit einer derselben einen Sohn zeugte, der anfangs *Pyrrhus,* später *Neoptolĕmus* hiess. Der Seher Calchas indessen offenbarte seinen Aufenthaltsort, worauf *Ulysses* (Odysseus) sich an den Hof des Lycomedes begab und den Achilleus durch eine List unter den Mädchen herausfand. Er legte nämlich zu den Geschenken, die er ihnen anbot, auch ein

Schwert und liess die kriegerische Tuba blasen; der verkleidete Jüngling verrieth sich alsbald dadurch, dass er nach der Waffe griff. — Auf diese Weise entdeckt und genöthigt, an dem Feldzuge Theil zu nehmen, brach er mit 50 Schiffen nach Troja auf; seiner Jugend wegen gab ihm der Vater den greisen *Phönix* mit, welchen Homer als den Erzieher des schnellfüssigen Helden nennt. Achilleus hatte zu wählen zwischen einem langen friedlichen Leben ohne Ruhm und einem frühzeitigen, aber berühmten Tode; zur Betrübniss seiner Mutter, die ihn vergebens abzumahnen suchte, entschloss er sich zum Letzteren. Wie tapfer er kämpfte, schildert Homer; die Griechen siegten so lange über die Troer, als dieser Held in ihren Reihen focht. Der Dichter, welcher von seiner Unverwundbarkeit nichts weiss, stellt ihn bei allen Gefahren unter den besonderen Schutz der *Pallas Athēne* (Minerva) und der *Hera* (Juno); seinen Charakter hat er trefflich gezeichnet, er macht aus ihm das vollkommenste Muster eines Heldenbildes, welches die Grösse eines edeln Naturvolkes abspiegelt. Vom Oberfeldherrn *Agamemnon* aber beleidigt, welcher ihm die schöne Sklavin *Brisēis* entriss, zog sich Achilleus mit den Seinigen vom Kampfe zurück; nun brachten die Troer, unter Anführung des *Hector*, den Griechen Niederlage über Niederlage bei, während der Zürnende unbeweglich in seinem Zelte sass. Schon gerieth das Heer der Belagerer in die äusserste Gefahr; da liess er sich endlich durch die Bitten seines liebsten Freundes, Jugendgespielen und Waffengefährten *Patrŏclus* erweichen, dass er ihm die Erlaubniss gab, an seiner Statt und in seiner eigenen Rüstung auszurücken und den Feind zurückzuschlagen. Patroclus drang siegreich vor, da Jeder glaubte, Achilleus selbst sei wieder losgebrochen; fiel aber von der Hand des Hector. Als Achilleus die Trauerkunde hörte, dass sein Freund im Kampfe getödtet worden, ergriff ihn heftiger Schmerz und Thränen entflossen seinen Augen um den harten Verlust. Nachdem der Held sich ausgeweint hatte, beschloss er die gewaltigste Rache an Hector zu nehmen, der jetzt

in den Waffen des Achilleus prangte; denn es war dem Sieger gelungen, dieselben dem Leichnam des Patroclus abzulösen. Sein langer Groll wich, er söhnte sich mit Agamemnon aus, und als ihm Thetis eine neue von Hephästos (Vulcanus) selbst geschmiedete Waffenrüstung gebracht hatte, warf er sich mit Ingrimm auf die Feinde, erschlug den Hector und schleifte seine Leiche um die Mauern von Troja. — Nicht lange darauf erlag er selbst. Homer lässt den sterbenden Hector prophezeien, Achilleus werde am skäischen Thore durch *Paris* und *Apollo* umkommen; und die Sage erzählt weiter, dass Paris einen Pfeil nach ihm abgeschossen, welchen Apollo so gelenkt habe, dass er in die *verwundbare* Ferse gedrungen sei. Wir sehen hier den Getroffenen, wie er den Pfeil aus der Ferse zieht. Nach andern Nachrichten verlor er sein Leben durch eine tückische Hinterlist des Paris. Die Trauer über des Helden Tod war allgemein, *Musen* und *Nymphen* beweinten den Liebling der Götter, und als ihn die Griechen am Meerstrand, wo er für Patroclus und sich selbst das Grab auserkoren hatte, und zwar am Vorgebirg Sigēum begruben, so wurden prächtige Leichenspiele veranstaltet. Später verehrte ihn ganz Griechenland als einen *Heros* (Halbgott), dem man Tempel baute, Opfer brachte und andere festliche Auszeichnungen erwies; man versetzte ihn selbst wie den *Äacus* unter die Todtenrichter. Die Freundschaft des Achilleus und Patroclus galt für eine besonders musterhafte.





Acrisius (griech. Akrisios), ein König von Argos, der Enkel des *Lynceus*, des einzigen von den fünfzig Söhnen

des *Ägyptus*, welchen die Töchter des *Danaus* in ihrer Hochzeitsnacht verschonten, und der Sohn des *Abas* und der *Ocalēa.* Acrisius ist weniger bekannt durch den Hass gegen seinen Zwillingsbruder *Prötus,* mit dem er zuletzt sein Reich theilen musste, als durch seine Tochter *Danăë,* die ihm von *Eurydice,* einer Tochter des Königs Lacedämon, entsprosste. Ein Orakel hatte ihm geweissagt, ein Sohn der Danae werde ihn tödten; wesshalb er die Tochter in ein ehernes Gemach, sei es unter der Erde, sei es auf einem hohen eisernen Thurme, gefangen setzte, um sie von allem Umgang mit Männern auszuschliessen. Diese Vorsicht war jedoch vergeblich. *Zeus* wusste in den Kerker zu gelangen, indem er sich in einen *goldenen Regen* verwandelte, und erzeugte mit ihr den *Perseus,* einen mächtigen Helden, welcher nachmals freilich das Unglück hatte, seinen Grossvater durch eine Wurfscheibe (Discus) umzubringen, womit er ihn von ungefähr auf den Fuss traf.

Actäon (griech.), Sohn des *Aristäus* und der *Autonöë,* einer Tochter des *Cadmus,* wurde von dem weisen Centauren *Chiron* erzogen und in der Jagdkunst unterrichtet, für welche er eine solche Vorliebe gewann, dass er sich nicht weniger als 50 Jagdhunde hielt. Eines Tages nun hatte er das Unglück, in einem Thale bei Platäa zu jagen, als eben die Göttin *Artĕmis* (Diāna) mit ihren reizenden Nymphen daselbst badete; er blieb gefesselt von ihrem Anblick stehen und lauschte. Die keusche Göttin, welche den Späher entdeckte, zürnte über diese Verwegenheit und verwandelte ihn in einen Hirsch, indem sie den Frevler mit dem Wasser der Quelle, worin sie stand, plötzlich besprengte. Actäon behielt nichts Menschliches als seine Besinnung, die ihn jedoch nicht retten konnte; denn als er sich furchtsam im Walde verbergen wollte, liefen seine zahlreichen Hunde herbei, die sammt seinen Dienern ihren Herrn nicht mehr erkannten, sondern den vermeintlichen Hirsch verfolgten, ihn auf dem Berge Cithäron erreichten und zerrissen. Vergebens durchbellten sie hierauf das ganze Land, ihren Herrn suchend, bis sie endlich



vor die Höhle des Centauren Chiron kamen, der ein Bildniss des Actäon vor die Thür stellte, um welches sie ruhig liegen blieben.

Adar (persisch), der Hauch des heiligen Feuers, das heilige Feuer selbst, das sichtbare Bild des *Ormudz,* bei welchem die Perser zu diesem Gott beteten.

Aditi (indisch), der *Tag,* die Schwester der *Diti* (Nacht), s. Kasyapa.

Admetus (griech.), Sohn des *Pheres*, Königs zu Pherä in Thessalien, in seiner Jugend Theilnehmer sowohl an der Jagd wider den *calydonischen* Eber als an dem *Argonautenzuge*, war der Gastfreund des *Hercules* und stand bei dem *Apollo* in hoher Gunst. Als letzterer nämlich von dem *Zeus* aus dem Himmel verbannt wurde, um ein Jahr lang auf der Erde zuzubringen, begab er sich zum Admetus, hütete bei diesem die Schafe und erzeigte ihm, wegen seiner Schönheit sowohl als wegen seiner milden Herrscherweise, viele wichtige Dienste. Admetus freite um *Alcestis,* die Tochter des *Pelias,* und erhielt sie von

diesem zur Gemahlin unter der Bedingung, in einem Wagen zu kommen, welcher mit einem Löwen und einem Eber bespannt sei. Der dankbare Apollo half ihm nicht nur diese Aufgabe erfüllen, indem er ihm die Zähmung zweier so wilder Thiere lehrte, sondern besänftigte auch den Zorn seiner Schwester *Artĕmis* (Diāna), die dem Bräutigam eine Menge riesiger Drachen in die hochzeitliche Kammer schickte, weil derselbe ihr nicht wie den andern Göttern geopfert hatte. Von den *Parzen* war aber beschlossen worden, dass Admetus nicht lange leben solle; auch hier half Apollo, er verlangte von ihnen das Versprechen, seinem Freund ein längeres Leben zu vergönnen, wenn sich Jemand von seinen nächsten Verwandten fände, der freiwillig für ihn sterben wolle. Als die Zeit kam, befiel eine tödtliche Krankheit den König, aber Niemand aus seinem Stamme mochte dem Willen der Parzen Genüge leisten; da entschloss sich Alcestis selbst zu diesem Opfer für den geliebten Gemahl, sie ging in das Schattenreich und der Erkrankte genas auf der Stelle. Allein tiefe Verzweiflung erfasste sein Herz, als er hörte, dass seine Gattin für ihn gestorben sei. In diesem Augenblick führte ein glücklicher Zufall den Gastfreund Hercules in das Trauerhaus; unterrichtet von dem Unglück, das sich zugetragen, stieg er in die Unterwelt, holte die Alcestis herauf und stellte die Glückseligkeit seines Gastfreundes wieder her. Euripides in dem Trauerspiel „Alcestis“ bietet ein ausführliches Gemälde dieser Begebenheit.

Adōnis (griech.), der Sohn des Königs *Thias* (Theias) von Assyrien und dessen eigener Tochter *Myrrha* oder *Smyrna*, einer überaus schönen Jungfrau, welche durch die erzürnte *Aphrodite* (Venus) gezwungen wurde, in Neigung zu ihrem Vater zu entbrennen. Myrrha kämpfte lange wider diese unnatürliche Liebe; endlich aber erlag sie dem verführerischen Zureden ihrer Amme, welche es nicht ertragen konnte, sie welken zu sehen. Als der Vater inne wurde, dass das schöne Weib, welches sich ihm heimlich gesellt hatte, seine eigene Tochter sei, gerieth

er in Wuth und verfolgte die Verbrecherin, die sich durch die Flucht zu retten suchte, mit gezücktem Schwerte. Ermüdet und geängstigt, rief Myrrha die Götter um Mitleid an, und diese verwandelten sie in einen Baum, der ewige Thränen weint, Thränen, welche das köstliche Myrrhenharz spenden. Doch rächte sie das Schicksal auf eigene Weise. — Aus der Rinde des mütterlichen Baumes entsprang nämlich, nach zehn Monaten, ein wunderschöner Knabe, *Adonis;* in den Hainen der Nymphen zum Jüngling erwachsen, besiegte er durch seine Reize die Göttin Aphrodite, die frühere Feindin seiner Mutter, und es entspann sich zwischen Beiden ein so inniges Liebesverhältniss, dass *Ares* (Mars) darüber eifersüchtig wurde. Als Adonis, ein leidenschaftlicher Jäger, trotz mancher Warnungen der zärtlichen Geliebten, eines Tages die Wälder durchstreifte, sandte ihm der rachgierige Gott einen grimmigen Eber entgegen; er rang muthig mit dem Unthier und erlegte es, doch trug er eine tödtliche Wunde davon. Obgleich Aphrodite, von dem Unglück in Zeiten benachrichtigt, so schnell zur Hülfe heraneilte, dass ihre von den Dornen geritzten Füsse die weissen Rosenbüsche mit Blut färbten, welche nunmehr für immer roth blieben, so kam sie doch zu seiner Rettung viel zu spät. Sie fand den Jüngling sterbend auf dem Sammet des Grases liegen und bemühte sich vergebens, ihn aufzurichten und das fliehende Leben zurückzuhalten. Die Thränen, welche sie um den Verlorenen weinte, verwandelten sich, wie ein Dichter singt, auf die Erde rollend in Anemo-



nen; aus den Blutstropfen des Sterbenden wuchsen Rosen empor. Zur Linderung ihres Grams bat hierauf Aphrodite den *Zeus*, er möge gestatten, dass der Todte seine Zeit zwischen ihr und der unterirdischen *Persephŏne* (Proserpĭna) theile; und so brachte denn Adonis künftighin die Hälfte jedes Jahres im Tartarus, die andern sechs Monate auf dem Olymp zu. Das Andenken an diesen Liebesbund feierte man durch weitverbreiteten Dienst; Adonis und Aphrodite erhielten gemeinschaftliche Tempel, und Adonien hiessen die beiden dem Adonis gestifteten pomphaften Festtage, an deren einem sein Abscheiden, besonders von den Frauen, auf das Kläglichste betrauert, an deren anderm dagegen sein Wiederkommen mit der ausgelassensten Freude bejubelt wurde.

Adrammelech (phönizisch), ein Götze der Sapharwäer, welchem Kinder geopfert werden mussten.

Adrastēa (griech.), sonst Nemĕsis genannt, wörtlich die „*Unentfliehbare*". Denn sie ist die Vergelterin alles Unrechts, welcher Niemand zu entrinnen vermag. Gewöhnlich wird diese rächende Göttin mit der Weltkugel und einem Steuerruder abgebildet, als die Lenkerin des Weltalls. Sie gilt für eine Tochter der *Nacht* und des *Erĕbus* oder auch des *Oceănus*.



Adrastus (griech.), ein König von Argos, vermählte zwei seiner Töchter, *Argīa* und *Deïpўle*, an *Tydeus* und *Polynīces* (Polyneikes), zwei Verbannte, die seinen Schutz zu suchen gekommen waren. Um den letztern Schwiegersohn wieder nach Theben zurückzuführen, trat er an die Spitze eines Feldzugs, welcher ihn hauptsächlich berühmt machte, trotz seines unglücklichen Ausgangs. Äschylus

in den „Sieben vor Theben" giebt eine glänzende Schilderung dieses Unternehmens. Von den sieben Heerführern rettete sich blos Adrastus nach Argos zurück; er verdankte sein Leben der Schnelligkeit seines berühmten Pferdes, dessen göttliche Abstammung selbst Homer anerkennt. Dasselbe hiess *Arīon* und war, der Sage nach, von *Neptūnus* (Poseidon) und *Ceres* (Demēter) erzeugt worden. Später unternahm Adrastus mit den Söhnen der sechs gebliebenen Helden einen zweiten Heerzug wider Theben, welcher glücklicher ablief, den sogenannten Zug der *Epigonen* (Nachkömmlinge). S. Amphiarāus und Alcmäon.

Aēdon (griech.), wörtlich „die *Nachtigall*", war die Tochter des Künstlers *Pandăreus* und Gemahlin eines andern Künstlers, des *Polytechnus* von Colŏphon in Böotien. Sie führte mit ihrem Gatten anfangs eine so glückliche Ehe, dass sie einst vermessen sich rühmten, sie liebten sich inniger, als das erste Götterpaar. Die beleidigte *Hera* (Juno) sandte hierauf die *Eris* ab, um Zwietracht in das Haus zu bringen; diese wusste es denn auch so einzurichten, dass Polytechnus seiner Gattin eine Sklavin zu schenken versprach, die er zu holen sich aufmachte. Er reis'te jedoch zum Pandareus und bat ihn, er möge seiner zweiten Tochter *Chelidŏnis* (Schwalbe) gestatten, die Schwester auf einige Zeit zu besuchen. Der Vater erlaubte es ohne Bedenken; Chelidonis folgte dem Schwager nach Colophon, dieser aber entehrte sie unterwegs in einem Walde, schnitt ihr das schöne Haar ab, nöthigte ihr andere Kleider auf und bedrohte sie mit dem Tode, wenn sie der Schwester die Sache verriethe. Diese erkannte die Chelidonis, die sie ohnehin lange Zeit nicht gesehen hatte, in der verstellten Tracht nicht wieder, sondern hielt sie für die Sklavin, die ihr vom Gatten versprochen worden war. Die Unglückliche schwieg zwar aus Furcht, konnte aber nicht verhindern, dass Aedon nicht eines Tags zufällig ihre Klagen hörte, worauf die Entdeckung erfolgte. Die Schwestern nahmen grimmige Rache an dem Verbrecher, schlachteten seinen Sohn, den

jungen *Itys*, und bewirtheten den Vater mit dem Fleische desselben. Als das schaudervolle Mahl vorüber war, erklärten sie jenem, was sie gethan hatten, und flüchteten zu ihrem Vater Pandareus, welcher die Rache der Töchter billigte und den Polytechnus, der ihre Bestrafung zu fordern kam, gefesselt und mit Honig bestrichen auf das Feld werfen liess. Aedon, eingedenk ihrer alten Liebe, eilte hinaus, um ihn vor der Wuth der Insekten zu schützen; worüber Vater und Bruder entrüstet die Arme ermorden wollten. Die Götter indessen traten nun dazwischen und verwandelten die ganze Familie in Vögel, den Polytechnus in einen Pelikan, seine Gattin in eine *Nachtigall*, ihre Schwester in eine *Schwalbe*, ihren Bruder in einen Wiedehopf, den Pandareus in einen Meeradler und seine Gemahlin in einen Eisvogel. Aedon irrte künftig als Nachtigall um Flüsse und Haine, ihren Sohn Itys bejammernd. — Homer erzählt die Sage anders. Nach ihm war Aedon die Gemahlin des Königs *Zethus* und tödtete aus blosser Unvorsichtigkeit ihren Sohn *Itўlus*. Zur Nachtigall geworden, fliegt sie, seinen Tod beweinend und fort und fort „Itylus" mit klagenreicher Stimme rufend, durch die frühlingsumlaubten Gebüsche.

Aërŏpe (griech.), des Königs *Catreus* von Creta Tochter, wurde, einer Sage nach, die Gemahlin des *Plisthĕnes* (Pleisthenes), eines Sohnes des Königs *Atreus* von Mycēnä, und gebar den *Agamemnon* und *Menelāus*. Nach dem frühzeitigen Tode des Gatten vermählte sich Atreus selbst mit ihr. Sie machte sich des Ehebruchs mit *Thyestes* schuldig; das Söhnepaar aber galt nachmals für das leibliche des Atreus, wenigstens nach der gewöhnlichen Sage.

Aëtes (griech.), König in Colchis, ein Sohn des Sonnengottes *Helios* und der Persēïs, berühmt als Hüter des ihm von *Phrixus* gebrachten „goldenen Vliesses" und als zauberkundiger Vater der Zauberin *Medēa*.

Agamēdes (griech.), der Bruder des *Trophonius* und Sohn des *Ergīnus*, Königs der Minyer. Beide Brüder erwarben sich durch ihre Baukunst hohen Ruhm, ein

Werk ihrer Hände war der hehre Tempel zu Delphi. Nach der Vollendung desselben baten sie den Apollo um eine Belohnung, worauf sie zur Antwort erhielten, sie sollten sieben Tage warten und diese Zeit über fröhlich zubringen. Sie gehorchten und am Morgen des achten Tages wurden Beide todt gefunden; wesshalb sie göttliche Ehre erlangten und Trophonius selbst ein heiliges Orakel bekam.

Agamemnon (griech.), König von Mycēnä, Bruder des *Menelāus* und Oberfeldherr in dem berühmten Kriege gegen Troja, welcher den Zweck hatte, die von *Paris* geraubte *Helĕna* zurückzuführen. Beide Brüder waren in das Fluchgeschick des Hauses der *Tantalīden* (s. Tantălus) verflochten und galten nach einer Sage für die Söhne des *Plisthĕnes* von der *Aërŏpe*, mithin für des *Atreus* Enkel; nach Homer und der allgemeineren Annahme aber waren sie die wirklichen Söhne des mit der Aërope vermählten Königs Atreus und hiessen desshalb nach ihrem Vater Atrīden (Atreiden). — Agamemnon wählte zur Gattin die Tochter des *Tyndareus*, Namens *Clytämnestra*, die Stiefschwester der schönen *Helĕna*, welche seinem Bruder Menelaus ihre Hand schenkte. Vier Kinder waren die Frucht dieser Ehe, sie hiessen *Iphigenīa* (Iphigeneia oder Iphigenie), *Electra, Chrysothĕmis* und *Orestes*; die älteste Tochter, die unglückliche Iphigenia, wurde dem Opfertode geweiht, als das Griechenheer nach Troja ausrückte und in Aulis vor Anker lag. Homer giebt uns Nachrichten über die Ereignisse, die unter den Mauern Troja's stattfanden, und Äschylus in seiner „Oresteia" schildert uns das traurige Geschick, welches über Agamemnon hereinbrach, als er, nach Beendigung des zehnjährigen Feldzugs, sieggekrönt heimkehrte. Clytämnestra, wegen des Todes der Iphigenia und anderer Ursachen grollend, war ihm inzwischen untreu geworden und lebte mit *Ägisthus*, dem Brudersohne des Atreus, einem auf Rache lauernden Verwandten, in heimlichem Ehebruch. Um der Strafe zu entgehen, erschlug sie den Gatten, den sie mit verstellter Freundlich-

keit empfangen hatte, sofort nach seiner glücklichen Zurükkunft auf hinterlistige Weise; sie warf ihm, als er sich im Bade erquickte, ein faltenreiches netzähnliches Gewand über das Haupt und tödtete ihn mit mehreren Schwerthieben. Nun kam Ägisthus zum Vorschein, und an der Seite des Buhlen herrschte sie so lange ungestört über Mycenä, bis ihr Sohn Orestes zum Jüngling erwachsen war und auf Befehl des *Apollo* den Vatermord durch Muttermord sühnte.

Aganippe (griech.), eine Quelle auf dem Berge *Helĭcon*, wie die *Hippocrēne*, den Musen heilig, welche nach derselben Aganippīden genannt werden. Von ihrem geweihten Wasser zu trinken, erregte dichterische Begeisterung. Vergl. auch Arethūsa und Musen.

Ägäon (griech.), ein hundertarmiger Riese, ein Sohn des *Urănus* (Himmels) und der *Gäa* (Erde), von den Göttern selbst *Briăreus* genannt. Ihm und seinen Brüdern *Cottus* und *Gyges* übergab Jupiter die in den Tartărus gestürzten *Titănen* zur Bewachung; ehe er sich ihrer Hülfe gegen die letztern bediente, waren diese grausenhaften Ungeheuer von ihrem eigenen Vater Uranus, der sich vor ihnen fürchtete, gefesselt und in Höhlen eingesperrt worden.

Agăve (griech. Agaue), eine der Töchter des *Cadmus* und der *Harmonia*, hatte das Unglück, ihren eigenen Sohn zu tödten. Vermählt mit *Echīon*, gebar sie den *Pentheus*, dem der greise Cadmus das Zepter Thebens übergab. Der junge König mochte den wenig älteren *Bacchus*, den Sohn seiner Mutterschwester *Semĕle* und des *Jupiter*, für keinen Gott anerkennen; eben sowenig verstand sich seine Mutter Agave dazu, die nebst ihren andern Schwestern schon an dem göttlichen Ursprunge des Bacchus gezweifelt und geläugnet hatte, dass ihre Schwester Semĕle die Braut des Jupiter gewesen sei. Obgleich der neue Gott seinen Triumphzug durch alle Lande siegreich vollbracht, fuhr man doch in seiner Vaterstadt Theben fort, ihm die gebührende Huldigung zu versagen und seinen Dienst zu schmähen. Man erklärte ihn für einen Gaukler, und der Frevel der Agave und ihres Sohnes ging zuletzt so weit, dass sie den Gott mit seinen verzückten Be-

gleiterinnen, den *Mänäden* oder *Bacchantinnen*, zu ermorden beschlossen und eines Tages auf den Berg Kithäron zogen, um die dort versammelten heiligen Festchöre zu überfallen. Der Zorn des Bacchus schonte nun die feindlichen Verwandten nicht länger; er machte das ganze Gefolge des Pentheus wahnsinnig, dass es im blinden Taumel den König für einen Eber ansah, auf welchen sofort Alle einstürzten, seine eigene Mutter nicht ausgenommen, die den Sohn nicht mehr erkannte, sondern von Raserei ergriffen, wie die Uebrigen, den Unglücklichen einfangen und in Stücke zerreissen half. Dieses traurige Schicksal des Pentheus hat *Euripides* in einem Stück, welches den Titel „die Bacchantinnen" führt, dramatisch dargestellt.

Agdistis (griech.), ein Zwitter, von *Zeus* erzeugt, als er einst von der schönen *Cybĕle* träumte. Nach einer von den Göttern vorgenommenen Wandlung blieb nur ein weibliches Wesen übrig; aus dem männlichen entspross ein Mandelbaum, dessen Früchte durch ein abermaliges Wunder den reizenden *Attes* hervorbrachten. In Kleinasien genoss Agdistis göttliche Verehrung, mit Cybele und *Rhea* gleichgestellt.

Agēnor (griech.), ein Sohn des *Neptun* (Poseidon) und der *Libўa*, der Tochter des *Epăphus*, herrschte als König in Phönizien und wurde der Stammherr eines berühmten Geschlechtes. Er zeugte nämlich den *Cadmus*, den Erbauer Thebens, und die von Jupiter entführte *Eurōpa*, ausserdem den *Phönix* und *Cilix*. Der Vater gebot den drei Söhnen, die geraubte Schwester zu suchen und ohne sie nicht zurückzukehren; da sie dieselbe nicht finden konnten, liessen sie sich alle in andern Ländern nieder. Agenorīden heissen denn seine Kinder und Nachkommen.

Ägeus (griech.), ein König von Athen und Sohn des *Pandion*, war der Vater des berühmten Helden *Theseus* und gründete der Göttin *Athēne* (Minerva) heilige Festspiele, welche *Panathenäen* hiessen. Es traf sich, dass bei der Feier derselben einstmals *Androgĕus*, der Sohn des Königs *Minos* von Creta, durch seine Geschicklichkeit alle Preise gewann; dadurch erbittert, veranlasste Ägeus die Ermor-

dung des Jünglings, wurde jedoch von Minos, zur Rache dafür, mit Krieg überzogen und zur Annahme eines schimpflichen Tributs gezwungen, der darin bestand, dass er dem siegreichen Minos, alle sieben oder neun Jahre sieben Jünglinge und sieben Jungfrauen nach Creta ausliefern musste, wo man sie einem stierköpfigen Ungeheuer, dem *Minotaurus*, zum Opfer brachte. Bei der zweiten oder dritten Sendung schloss sich Theseus freiwillig an und befreite sein Vaterland von der schrecklichen Abgabe, indem er mit Hülfe der *Ariadne*, der Tochter des Minos, alle Gefahren überwand und das Ungethüm erlegte. Bei seiner Heimkehr aber vergass der Sieger, das schwarze Segel abzunehmen, womit das Schiff ausgefahren war, und ein weisses dafür aufzustellen, woran der harrende Vater schon von weitem erkennen wollte, ob das schwierige Unternehmen gelungen sei. Als daher Ägeus am Strande das mit dem alten Trauerzeichen ankommende Schiff erblickte, stürzte er sich, in der Meinung, dass er seinen einzigen Sohn verloren habe, voll Verzweiflung in das Meer, welches zum Andenken an seinen Tod fortan das ägäische genannt wurde. Vergl. Ariadne und Minos.

Ägīde (griech.), s. Ägis.

Ägīna (griech.), eine Tochter des Flussgottes Asōpus, die *Jupiter* in Adlergestalt entführte, worauf er sich in Feuer verwandelte, wenn er sie umarmte, und mit ihr den *Äăcus* erzeugte. Die Insel Ägina, der verborgene Zufluchtsort dieser Braut des Zeus und nach ihr benannt, zwischen Athen und Epidaurus gelegen, wurde ein ansehnlicher Handelsstaat und die berühmte Pflanzschule der *äginetischen*, durch Zierlichkeit und Sorgfalt ausgezeichneten, aber lediglich auf die strengste Nachahmung der Natur gebauten *Kunst*, wovon wir einige Reste unter dem Namen der Äginēten in der Glyptothek zu München besitzen.

Ägĭpan (griech.), ein Sohn des *Zeus* von der *Äga*, der Gattin des *Pan*, nach einer andern Sage nur der ärztliche Retter des Zeus, als *Typhon* dem letztern die Sehnen oder Nerven ausgeschnitten hatte. Uebrigens heisst bisweilen Pan selbst Ägipan, die *Satyrn* und andere ländliche Gottheiten Ägi-

pane; auch gilt Ägipan für gleichbedeutend mit dem römischen *Silvānus*.

Ägir (nordisch), der Gott des Weltmeeres, sonst *Hler*, zuweilen auch *Ymer* genannt, vermählt mit *Ran*, einer wilden und hässlichen Riesin, war ein Sohn des Urstoffs, ein Bruder der Luft und des Feuers, und thronte auf der Insel Lessö im Kattegat. Während er selbst den Ozean in seiner stillen Grösse vorstellte, bezeichnete seine Gemahlin die stürmische und feindselige Natur des Wassers, daher sie denn auch alle, die auf dem Meere umkamen, in ihr Reich forderte. Sie zeugten zusammen neun Töchter, die *Wellenmädchen* oder *Meereswellen*, Namens *Himingläfa*, *Dufa*, *Hadda*. *Hefring*, *Udur*, *Hrönn*, *Bylgia*, *Bara* und *Kolga*. Ausserdem hatte er zwei Diener, welche *Fimafengur* und *Elder* hiessen. Die „Edda" erzählt von ihm, wie er einst in Asgard von den Göttern bewirthet wurde, und wie es ihm hierauf gelang, die Götter in seinem Hause mit einem glänzenden Gegengastmahle zu überraschen.

Ägis (griech.) oder *Ägīde*, der furchtbar leuchtende und strahlende, mit dem entsetzlichen Haupte der Gorgo Medusa bemalte Götterschild, dessen sich vornehmlich *Zeus* und *Pallas* (Minerva) bedienten. Homer und Virgil haben sein schreckliches Aussehen geschildert; Abbildungen geben ihm ausserdem häufig einen Schlangensaum und lassen ihn der Pallas bald auf der Brust als einen Harnisch, bald in dem linken Arme als einen wirklichen Schild tragen. Weil der Sieg dem mit diesem Waffenstück Ausgerüsteten niemals fehlen konnte, wurde sinnbildlich auch *jede schützende Bedeckung* so genannt.

Ägisthus (griech.), ein Sohn des *Thyestes*, in das Fluchgeschick des *Tantalidenhauses* vielfach verflochten, s. Atreus, Agamemnon und Orestes.

Aglāja (griech.), eine der *Grazien* (*Charĭten*), die Tochter des *Zeus* und der *Eurynŏme*, nach Andern dagegen die Mutter der Grazien und *Vulcans* (Hephästos) Gemahlin.

Aglibōlus (syrisch.), der in Palmyra verehrte Sonnengott (also der Apollo der Römer), während *Malachbēlus* daselbst den Mondgott vorgestellt zu haben scheint. Ein Mar-

nor zu Rom zeigt den Aglibolus als einen aufgeschürzten, in einen Mantel gekleideten Jüngling, dessen Linke einen Stab oder eine Rolle hält; doch ist das Bild verstümmelt, da ihm die Rechte fehlt.

Agni (indisch), der Gott des Feuers, welchem alle Braminen an dem Feuer ihrer Wohnungen *zuerst* opfern müssen, der Sohn des Himmels (*Kasyapa*) und der Tagsgöttin (*Aditi*), beherrscht die südöstliche Zone. Er sitzt auf einem Widder, den Kopf von Flammen umgeben, und hat vier Arme, von welchen zwei mit Dolchen bewaffnet sind. Agniloga heisst sein Herrschersitz; Agni purana das von der Schöpfung handelnde und daher vorzüglich heilige Buch des Feuers.

Agraulos (griech.), eine Tochter des Königs *Cecrops* von Athen, opferte sich freiwillig für das Vaterland, als ein Orakel erklärt hatte, der langwierige Krieg, in welchem Athen verwickelt war, könne nur dadurch enden, dass Jemand freiwillig für die Stadt sterbe. Das dankbare Volk errichtete ihr ein Heiligthum, worin die achtzehnjährigen athenischen Jünglinge zu Kämpfern für das Vaterland eingeweiht wurden und schwören mussten, ihre Waffen nie zu beschimpfen, sondern nach dem Beispiel jener Heldin eher das Leben zu lassen. Ovid erzählt das Schicksal der Agraulos anders und berichtet, dass sie in einen schwarzen Stein verwandelt worden sei; nach einer dritten Sage soll dieselbe, wegen einer Beleidigung der *Minerva*, sammt ihren Schwestern in Raserei sich das Leben genommen haben. Sie wagten nämlich das ihnen von dieser Göttin anvertraute Kästchen zu öffnen, worin der junge *Erichthonius* lag, ein Wunderkind des *Vulcans* (Hephästos).

Agyieus (griech.), der Strassenbeschützer, ein Beiname des *Apollo*.

Ägyptus (griech.), der Zwillingsbruder des *Danaus*, erzeugt von *Belus*, einem Sohne des *Agĕnor* und der *Libўa*, und von *Anchinŏë* oder Anchirŏë, einer Tochter des Flussgottes *Nilus* (Neilos). Ägyptus war König von Ägypten, Danaus König von Libyen, der erstere hatte fünfzig Söhne,

der zweite fünfzig Töchter, die bekannten *Danaïden*; beide Brüder aber geriethen in Streit wegen der Herrschaft, da sich Ägyptus auch des Reiches Libyen zu bemächtigen trachtete. Zwar sollte Frieden unter der Bedingung hergestellt werden, dass die beiderseitigen Kinder sich unter einander vermählten; aber hinter diesem Vorschlage des Ägyptus schienen feindselige Absichten zu lauern, und ausserdem weigerten sich des Danaus Töchter, mit so nahen Blutsverwandten eine Verbindung einzugehen. Dazu kam ein Orakel, welches dem Vater prophezeite, er werde durch einen seiner Schwiegersöhne das Leben verlieren. Weil Danaus nicht hoffen konnte, gegen den stärkeren Bruder sich länger zu behaupten, entfloh er sammt seinen Töchtern heimlich auf einem Schiffe aus Libyen und gelangte glücklich nach Argos, dem Stammlande der *Jo*, der Urahnherrin des ganzen Geschlechtes. Sie fanden als alte Abkömmlinge bei den dortigen Bewohnern gastliche Aufnahme; allein sehr bald erschien Ägyptus, an der Spitze seiner Söhne, nachdem es ihm gelungen war, die Spur der Entflohenen zu entdecken, und forderte von den Argeiern, mit den Waffen in der Hand, die Auslieferung seiner Verwandten. Daraus entspann sich ein Krieg, worin die Verfolger abermals die Oberhand behielten und den Danaus endlich zwangen, seine Einwilligung zur Vermählung der Töchter zu ertheilen; die letztern wurden denn auch ihren Bräutigamen nach dem Loos überantwortet, empfingen aber jede von ihrem Vater einen Dolch, mit dem Befehl, ihre Gatten in der Hochzeitsnacht zu ermorden. Sie gehórchten Alle, ausgenommen eine einzige, Namens *Hypermnestra* welche den ihr bestimmten Bräutigam *Lynceus*, aus Liebe für denselben, am Leben liess und ihm zur Flucht verhalf. Während die übrigen Töchter, am Morgen nach dieser blutigen Nacht, mit den Köpfen ihrer getödteten Gemahle vor den Vater traten, bekannte Hypermnestra ihren Ungehorsam; der erzürnte Danaus befahl die edelmüthige Jungfrau in den Kerker zu werfen und zu verurtheilen. Das dazu niedergesetzte Gericht indessen sprach sie frei; *Lynceus* wurde ihr Gemahl, sei es dass sich der Vater be-

sänftigen liess oder dass ihn dieser Sohn des Ägyptus, zur Rache für die Ermordung seiner Brüder, mit dem Schwert umbrachte und auf diese Weise den Ausspruch des Orakels an ihm erfüllte. Gewiss ist, dass er dem Schwiegervater, welchen die Argeier schon früher zum Könige erwählt hatten, in der Herrschaft folgte; er und Hypermnestra gründeten ein neues Fürstengeschlecht, das viele berühmte Nachkommen zählte. Aeschylus hat in dem Trauerspiele, welches „die Schutzflehenden" heisst, die Ankunft der schönen Flüchtlinge in Argos bis zu ihrem Zusammenstoss mit den wilden Ägyptussöhnen rührend und ergreifend dargestellt. Was die übrigen *Danaiden* anlangt, so fanden sich für diese mit Mord befleckten Frauen geraume Zeit keine andern Freier, bis Danaus endlich, nach Pindars Angabe, feierliche Spiele hielt, worin er seine Töchter als Preiss für die Sieger bestimmte; einer andern Sage zufolge aber wurden sie allesammt gleichzeitig mit Danaus durch die Rachehand des Lynceus erschlagen.

Ahriman (persisch), der *Gott der Finsterniss*, das böse Prinzip, wie Zoroaster lehrte, thront auf einem nördlich von Persien gelegenen Berge, Namens Aherman, und sendet von dort aus alle seine bösen Geister über die Welt. Er ist der beständige Feind des *Ormuzd*, des Gottes des Lichtes oder des guten Prinzips, und sucht die Schöpfung zu vernichten. Beide sind entsprungen aus dem göttlichen Urgrund aller Dinge, dem *Zarvana Akarana*, der die Welt zu erschaffen beschloss, und der erschaffenen eine zwölftausendjährige Dauer setzte, welche in vier Perioden, jede von dreitausend Jahren, zerfallen sollte. Als Ormuzd einmal geboren war, legte das höchste Urwesen die weitere Schöpfung der Dinge in die Hand desselben; Ormuzd brachte denn während der ersten Periode die ganze sichtbare Aussenwelt, das Heer der Körper und Geister hervor, so dass er, der Gott des Lichtes, in diesem dreitausendjährigen Zeitraume eigentlich allein herrschte, wie es der Zarvana vorbestimmt hatte. Ahriman indessen, als Gegensatz zum guten Prinzip geschaffen, thürmte bereits während dieses ersten Weltalters die gleichgewaltige Schöpfung

der Finsterniss dem himmlischen Reich des Lichtes entgegen, ohne jedoch die Feindseligkeiten zu eröffnen. Erst am Ende der zweiten Periode, in welcher nach der Bestimmung des Urhöchsten der finstere Gott unter der siegenden Gewalt des Lichtes herrschen sollte, wagte er den Angriff gegen den Himmel; aus dem unerträglichen Glanze desselben zurückgestürzt, verheerte er die Erde bis in ihren Mittelpunkt, wo er den durch Ormuzd zuerst erschaffenen Urstier *Abudad* durch zwei böse Genien tödten liess, und nicht nur alle von nun an fortdauernden Plagen über die Oberfläche ausschüttete, sondern auch gegen die Sterne anstürmte und eine Anzahl derselben verdunkelte. Die guten Geister aber, unter Anführung des Ormuzd, brachen jetzt von der Zinne des Himmels oder von der Spitze des Urberges *Albordschi*, dem lichtumflossenen Wohnsitze der Seligen, gegen den Verwüster der unteren Regionen hernieder und stürzten ihn eine Zeitlang, sammt seinen Schaaren, in den Abgrund der Verdammniss. Den Sieg also konnte Ahriman diessmal nicht gewinnen. Gleichwohl hatte er sich wieder errafft und die Erde zu seinem Aufenthaltsorte genommen, als die dritte Weltperiode begann, in welcher beide Prinzipien gemeinschaftlich oder zusammen, aber keineswegs in Frieden mit einander herrschen sollten. Aus den Hüften des getödteten Urstieres Abudad entstanden die ersten Menschen und Thiere, welche die Erde nach und nach bevölkerten, sowie der mannichfaltige Fruchtsamen für die Pflanzenwelt. Vergebens also hatte der böse Ahriman durch seinen ersten Angriff den Fortgang der Schöpfung zu verhindern gesucht; wie er aber jedem guten Geschöpf des Ormuzd ein böses entgegenzuschaffen gezwungen war, so nahm er auch jetzo den Kampf gegen die Menschen auf, besiegte den Urmenschen *Kajomorts* durch die ungeheure Uebermacht seiner Geister und verführte die ersten Abkömmlinge desselben, die aus seiner befruchtenden Asche unter dem Schutze zweier guter Genien hervorwuchsen, zur Sündhaftigkeit, so dass sie sterblich wurden wie alle ihre Nachkommen. Dieses Zeitalter, in welchem gleichsam Licht und Schatten wechseln, dauert noch fort. Einen voll-

ständigen Sieg indessen erficht Ahriman weder jetzt, noch künftig; schon der sterbende Urstier hatte geweissagt, dass das Böse am Weltende seinen Untergang finden werde, welches denn auf folgende Weise geschehen soll. In der vierten und letzten dreitausendjährigen Periode erhebt sich Ahriman zum entscheidenden Schlage; scheinbar die Oberhand gewinnend, schleudert er einen brennenden Cometen herab, setzt die Erde in Flammen und verwandelt sie mit allen ihren Geschöpfen in einen glühenden Metallstrom. Dieser aber bereitet dem Zerstörer selber den Untergang, er fliesst in Ahrimans Reich oder in die Hölle hinab und verzehrt zuletzt ihn sowohl als seine gesammte Heerschaar; ein Prozess der Reinigung, welcher am Schlusse des zwölftausendjährigen Zeitraumes vollendet ist. Alle Geschöpfe, die vorher sündhaft waren, die Menschen sowohl als die bösen Geister nebst Ahriman erscheinen geläutert an der Seite des Ormuzd vor dem Throne des allmächtigen Urgottes Zarvana Akarana, welcher die Welt, wie aus ihrem Schicksale hervorgeht, nur in der Absicht schuf, um das Gute durch den Kampf mit dem Bösen zu verherrlichen, indem es zugleich das Böse selbst ausrottet. Denn fortan herrscht nur das Gute in den Reichen des Himmels wie auf der verjüngten Erde. Aehnlich erzählt die *nordische* Sage den durch die feurigen Söhne von *Muspelheim* zuletzt stattfindenden Weltuntergang, wenn die Götterdämmerung *Ragnarokr* anbricht.

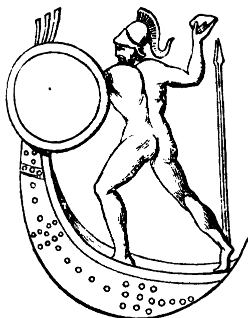
Ajataa (finnisch), eine schadenfrohe böse Waldfrau, welche die Wanderer, gleich dem Irrlichte, auf Abwege führt und in Sümpfe verlockt.

Ajax (griech. Aias), ein Name, welcher zwei berühmte homerische Helden bezeichnet, von denen der eine der *grössere*, der andere der *kleinere* genannt wurde, mehr wegen ihrer Körpergestalt, als zum Unterschied ihrer Tapferkeit. Der an Wuchs geringere Ajax war der Sohn des *Oïleus*, Königs der Locrier, und der *Eriöpis*, ausgezeichnet im Speerwurf und nächst dem schnellfüssigen *Achilles* der vorzüglichste Läufer im Heere vor Troja

Nach der Eroberung dieser Stadt heimkehrend, wurde er durch den grossen Sturm, der alle Sieger verfolgte, an einen Felsen unterhalb Euböa getrieben, auf welchen er sich rettete, nachdem sein Schiff gescheitert war. Da er jedoch prahlte, dass er seine Rettung der eigenen Kraft, nicht dem *Neptun* zu verdanken habe, spaltete dieser mit seinem Dreizack den Felsen, so dass er endlich ertrinken musste. Dieses Schicksal überhaupt soll der Held dadurch verschuldet haben, dass er, nach der Erstürmung Troja's, die Seherin *Cassandra* grausam behandelte, welche die Bildsäule der *Pallas* (Minerva) schutzflehend umfasst hatte; die dadurch beleidigte Göttin bewog den Neptun, das Meer gegen ihn aufzureizen, und trotzdem würde er dem Tode entronnen sein, wenn er sich nicht den erwähnten Uebermuth hätte zu Schulden kommen lassen. Einer andern Sage nach tödtete ihn Pallas selbst, indem sie einen Felsen auf den Schiffbrüchigen warf. Die Locrier ehrten sein Andenken, prägten sein Bildniss auf ihre Münzen und liessen in ihrer Schlachtordnung stets eine Lücke für seinen Schatten, der denn auch einstmals einen in dieselbe eindringenden feindlichen Heerführer unheilbar verwundete.

Der grössere Ajax war der Sohn des *Telămon*, Königs von Salamis, und der Enkel des *Äăcus*; seine Mutter hiess *Eriböa* und gebar anfangs keine Kinder. Da kam *Hercules* einst zu Telamon, um denselben zu seinem Waffenzuge gegen Troja, das sie nachmals eroberten, aufzufordern; bei dieser Gelegenheit bat er seinen Vater *Zeus*, er möchte die Eriböa ihrem Gatten einen Sohn gebären lassen, der so unverwundbar sei, wie das Fell des Nemeïschen Löwen, das um seine Schultern hänge. Ein vom Himmel herabschwebender Adler verkündigte die Erhörung dieser Bitte; Telamon wurde der Vater des Ajax, ausserdem auch eines zweiten Sohnes, des berühmten *Teucer* (Teukros), welchen er mit *Hesiŏne*, der Tochter des Königs *Laomĕdon*, erzeugte, die ihm Hercules zum Weibe geschenkt hatte, um ihn für seine, bei der früheren Eroberung Troja's geleisteten Dienste zu belohnen. — An der Seite dieses Halbbruders nahm denn der Telamo-

nische Ajax, wie er nach seinem Vater benannt wurde, an dem zweiten und grösseren Heerzuge gegen die Troerstadt den rühmlichsten Antheil. Er galt nächst Achilles, mit dem er durch seinen Grossvater Äacus verwandt war, für den schönsten und tapfersten Mann unter den griechischen Kämpfern. Wir sehen ihn hier als Vertheidiger seines Schiffes gegen die siegreich vorgerückten Troer. Seine Thaten schildert der Sänger der Ilias, sein trauriges Endschicksal die Tragödie des Sophokles, welche seinen Namen führt. Denn als Achilles gefallen war, sollten die Waffen dieses vornehmsten Helden demjenigen zuerkannt werden, welcher der würdigste nach ihm sei. Nur *Odysseus* (Ulysses) wagte dem Ajax seine Ansprüche streitig zu machen; es wurde ein Gericht aus den obersten Heerführern niedergesetzt, die Frage zu entscheiden, und die Zungenfertigkeit des Erstern bestach die Richter zum Nachtheil des Ajax, der in der Beredsamkeit nicht sonderlich erfahren war. Jener erhielt die Waffen, der Sohn des Telamon aber konnte den Schimpf dieser Zurücksetzung nicht ertragen. Er beschuldigte die Richter der Partheilichkeit, der Undankbarkeit und des Betrugs, Zorn und Verzweiflung verfinsterten seine Seele, und nachdem er sich vergeblich in blinder Raserei zu rächen gesucht hatte, stürzte er sich plötzlich in sein eigenes Schwert. Die Trauer der Griechen über seinen unerwarteten Tod war ebenso gross wie über den Verlust des Achilles; in späteren Zeiten feierten sein Gedächtniss besonders Athen und Salamis durch Feste und andere Ehrenbezeigungen.



Aidōneus (griech.) oder H a d ō n e u s, soviel als *Hades* bedeutend, s. P l u t o.

Aijukal (mongolisch), einer der vier obersten Götzen, der auf orientalische Weise dargestellt wird, wie er mit untergeschlagenen Füssen auf seinem Throne sitzt, eine Gestalt von drei Köpfen und zehn Händen, von welchen die vorderste Rechte an das Herz gelegt ist. Man glaubt in ihm Aehnlichkeit mit dem *Wischnu* der Indier zu finden.



Äjkthyrner (nordisch), ein Hirsch, der in Walhalla (Valhal) steht, von den Zweigen des Baumes *Lerad* sich nährt und aus seinem Geweih so viele Tropfen in den Quell *Hwergelmer* träufelt, dass siebenunddreissig Flüsse daraus sich ergiessen.

Aimon (mittelalt.), s. Heimon.

Airaput (indisch), ein weisser Elephant von ungeheurer Grösse, welcher einst aus dem Ozean hervorstieg, das Firmament trägt und dem Sonnengotte *Indra* als Ross dient.

Aïs (griech.), abgekürzt für *Aïdes* oder *Hades*, das Todtenreich, s. Pluto.

Aisa (griech.), eine alleslenkende Göttin, welche das ewige *Schicksal* bedeutet, das *Fatum* der Römer.

Akdah (orientalisch), die sieben heiligen in Mekka befindlichen Pfeile, deren sich die Araber, vor dem Auftreten des Muhamed, zur Wahrsagung bedienten. Wenn Jemand einen Orakelspruch haben wollte, steckten die Priester drei davon in einen Sack, von welchen der eine mit den Worten: „*Thue es nicht,*“ der zweite mit: „*Thue es,*“ und der dritte mit gar keiner Aufschrift bezeichnet war. Der herausgezogene Pfeil entschied über die aufgeworfene Frage; der unbezeichnete sollte andeuten, das Unternehmen könne sowohl gut als schlimm ablaufen.

Akuman (persisch), der erste und furchtbarste von den sieben bösen Geistern, welche *Ahriman* schuf, um sie den

sieben höchsten Lichtgeistern des *Ormuzd* entgegenzusetzen, welche den Namen *Amschaspands* tragen. Der Perser *Rustan* besiegte und erlegte den bösen Akuman an der Küste des persischen Meerbusens, nachdem er einen Kampf mit dem Ungethüm bestanden hatte, welcher sieben Tage und sieben Nächte dauerte, und wobei Rustan sogar einmal in das Meer geworfen wurde.

Al (indisch), der Wunderbaum, welcher in dem Paradies des *Brama* steht und alle Früchte der Welt trägt.

Alborak (muhamedanisch), das gedankenschnelle Silberpferd des Erzengels Gabriel. Mahomed machte auf demselben eine Reise von Mekka über Jerusalem durch alle sieben Himmel; bei seiner Abreise stiess er einen Krug mit Wasser um, welcher noch nicht ganz ausgeflossen war, als der Prophet schon wieder in Mekka eintraf.

Albordschi (persisch), der von *Ormuzd* geschaffene Urberg, welcher die Grundfeste und den Mittelpunkt der Erde bildend achthundert Jahre fortwuchs, die Erde selbst und alle andern Berge aus sich hervortrieb, in den ersten zweihundert Jahren den Sternenhimmel, im zweiten Viertel den Mondhimmel, im dritten Viertel den Sonnenhimmel und im vierten endlich den lichten Himmel der Seligen erreichte. Auf seiner obersten, von ewiger Klarheit umlachten Zinne thront Ormuzd und befindet sich das Reich der vollkommensten Glückseligkeit, ein blühender Garten ohne Grenzen, der Sitz unsterblicher Jugend und unvergänglicher Seelenwonne. Um seine untern Schichten wandeln beständigen Kreislaufes die Gestirne, der Mond und die Sonne; der Bergschatten, welcher dem Gange der Sonne nachfolgt, bringt auf der Erdfläche die Nacht hervor, und Tage, Jahre und Zeiträume werden nach dieser Rundbewegung der Sonne berechnet. Alle Gewässer der Erde sprudeln aus Millionen Oeffnungen des Riesenberges; er grenzt durch seine Adern an die Tiefen der Höllenpforten, wo die bösen Geister des *Ahriman* schwärmen, nach dessen finsterem Reiche die Brücke Tschinerad führt.

Alcäus (griech. Alkäos), ein Sohn des *Perseus* und der *Andromĕda*, vermählte sich mit *Hipponŏme*, der Schwe-

ster der Königin *Jocaste*, und erzeugte des *Hercules* Pflegevater *Amphitryon*. Herkules selbst erhält deshalb zuweilen den Namen Alcäus oder der *Alcīde*, als Nachkomme des Alcäus, da dessen Sohn Amphitryon mit *Alcmēne*, der Mutter des Hercules, vermählt war, Alcäus ausserdem eine Tochter *Anaxo* hatte, von welcher Alcmene geboren wurde.

Alcathŏus (griech.), ein Sohn des *Pelops* und der schönen *Hippodamīa*, verliess sein Vaterland Elis, weil er seinen Stiefbruder getödtet, erlegte auf seiner Flucht den auf dem Berge Cithäron hausenden Löwen und erhielt dafür die Hand der Tochter des *Megăreus*, Königs von Megăris. Der Löwe hatte nämlich den Sohn dieses Fürsten jüngst zerrissen, und der Vater demjenigen, welcher das Ungethüm erschlagen würde, nicht nur seine Tochter Euächme, sondern auch die Nachfolge in der Herrschaft verheissen. Alcathous gewann den doppelten Preiss, errichtete den die Jagd beschützenden Hauptgottheiten, dem Apollo und der Diana, aus Dankbarkeit einen Tempel und baute hierauf die durch den König *Minos* zerstörte Mauer der Stadt Megăra wieder auf. Bei letzterer Arbeit half ihm *Apollo* selbst, und da der Gott inzwischen seine Leier ablegen musste, so nahm der Stein, auf welchem sie ruhte, den Ton des göttlichen Instruments an, so dass er bei jeder Berührung einen himmlischen Klang von sich gab.

Alceste (griech. Alkeste oder Alkestis), die Tochter des *Pelĭas* und der *Anaxībia*, erlangte durch ihre kindliche Liebe sowohl als durch ihre beispiellose Gattentreue das hohe Lob, das Muster aller Frauen des Alterthums genannt zu werden. Sie weigerte sich, aus Liebe zu ihrem Vater, an der gefahrvollen Verjüngung desselben Theil zu nehmen, wozu die tückische *Medēa*, die Gattin des *Jason*, die andern Töchter dieses Königs zu bethören wusste. Nachmals aber bewährte sich Alceste als die treueste Ehegattin; sie war die Gemahlin des *Admētus*, Königs zu Pherä, geworden, und als derselbe einst schwer erkrankte und keine andere Rettung übrig blieb, weihte sie sich für den theuern

Gatten freiwilligem Opfertode. S. unter Admētus die nähere Schilderung dieser hochherzigen That.

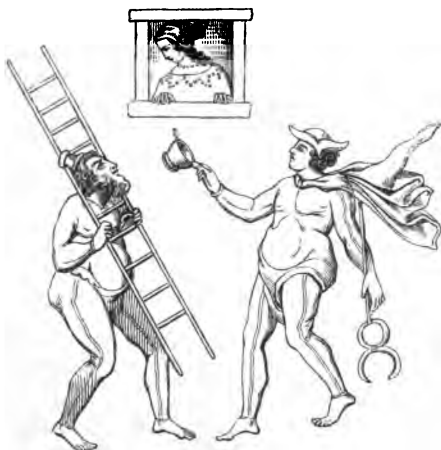
Alcīde (griech.), s. Alcäus.

Alcinŏus (griech.), der oberste König der Phäaken, die auf der heutigen Insel Corfu wohnten, bekannt durch die Odyssee, wo der schiffbrüchige *Odysseus* (Ulysses) von der Tochter desselben, der lieblichen *Nausicăa*, empfangen und an den gastlichen Hof ihres Vaters geleitet wird, um von dort aus reich beschenkt heimzukehren nach Ithăca. Homer rühmt bei dieser Gelegenheit die Schätze des Alcinous, den Glanz seiner Hofstatt, die Pracht seines Palastes und die Schönheit seiner Gärten.

Alcis (slavisch), s. Holzy.

Alcmäon (griech.), ein Sohn des Sehers *Amphiarāus* und der *Eriphȳle*, der Schwester des Königs *Adrastus*, erhielt von seinem Vater den Befehl, die Verrätherei der Mutter zu bestrafen. Eriphyle hatte nämlich den Tod ihres Gemahles herbeigeführt; bestochen durch das goldene Halsband der *Harmonia*, zwang sie denselben, wider seinen Willen an dem Heerzuge gegen Theben Theil zu nehmen. S. die nähere Darstellung dieses Verrathes unter Amphiarāus. Nachdem der Feldzug verunglückt und der Vater, wie er vorausgesehen hatte, dabei umgekommen war, rüsteten die Söhne der gefallenen Anführer, die sogenannten *Epigŏnen*, eine zweite Heerfahrt gegen die siegreiche Stadt aus. Eriphyle liess sich eine zweite Bestechung, diesmal durch den Mantel der Harmonia, zu Schulden kommen; der Sohn des *Polynīces* (Polyneikes) brachte ihr dieses Geschenk, damit sie den Alcmäon, wie früher den Vater, bestimmen möchte, dem zweiten Unternehmen sich anzuschliessen. Von der Mutter gedrängt, fragte der Sohn das Orakel des Apollo, was er thun solle; der Gott antwortete ihm, er müsse des Vaters Rachegeheiss um so mehr vollziehen, als die Mutter sich nicht gescheut habe, auch den Sohn in gleiche Gefahr des Untergangs abzusenden, um ihrer Habsucht zu fröhnen. Vorher aber möge er ohne Bedenken den Zug nach Theben begleiten. Der Kampf lief auch diesmal glücklich ab, die siegreichen Epigonen zer-

zur Erzeugung des grössten aller Helden, des *Hercules.* Als der Tag anbrach und der Gott in den Himmel zurück-



gekehrt war, traf der siegreiche Amphitryon ein und hielt seine Hochzeit mit der Anverlobten, welche bereits des Zeus Sprössling im Schoosse trug. Alcmene gebar demnach Zwillingssöhne, den *Hercules* und den von ihrem Gatten empfangenen *Iphicles*, leibliche Brüder zwar, wegen ihrer Väter aber unter sich ungleich; die Niederkunft selbst erschwerte die rachsüchtige *Hera* (Juno), welche die Untreue ihres Gemahls entdeckt hatte und den Hercules schon vor seiner Geburt verfolgte, auf ungewöhnliche Weise. Sieben Tage lang wusste sie der Gebärenden die Hülfe der Geburtsgöttin *Ilithyīa* zu entziehen. Als Hercules erwachsen war, verlor Alcmene ihren Gatten Amphitryon auf dem Schlachtfelde, wohin er den Göttersohn begleitet hatte; hierauf vermählte sie sich mit dem *Rhadamanthus*, einem Sohne des Zeus, und nach Hercules Tode

flüchtete sie mit dessen Abkömmlingen, den *Heracliden*, nach Athen, wo sie gastfreundlichen Schutz fand. Sie erlebte die Besiegung des *Eurystheus*, des Erbfeindes ihres Geschlechts, und starb in hohem Alter zu Theben oder zu Megara. Sogleich nach ihrem Tode sendete Zeus den Hermes ab, um ihren Leichnam auf die Insel der Seligen zu bringen; Hermes that dies und legte an die Stelle ihres Körpers einen Stein in den Sarg, der so schwer war, dass ihn die Träger nicht fortzuschaffen vermochten. Als man daher den Sarg öffnete, um den Grund zu erforschen, gewahrte man die Verwandlung und hatte eine Veranlassung mehr, der Hingeschiedenen die Ehre einer Halbgöttin zu erweisen, der man einen Hain und Tempel widmete.

Alcyŏne (griech.), s. Halcyŏne und Ceyx.

Alcyŏneus (griech.), der Name zweier menschenähnlicher Ungeheuer, die beide von *Hercules* erschlagen wurden. Der eine hauste auf dem Isthmus von Corinth und lauerte dem genannten Helden auf, als er mit der Heerde des Sonnengottes vorüberzog. Dem andern, einen drachenfüssigen Giganten, der von *Gäa* (Erde) und *Urănus* (Himmel) erzeugt war, nahm Hercules die erwähnte, dem Sonnengott aus Erythēa weggetriebene Heerde wieder ab, indem er einen furchtbaren Kampf mit ihm bestand. Denn kaum war der Riese zu Boden geworfen, als er von seiner Mutter, der Gäa, jedesmal neue Kräfte zum Widerstande gegen seinen Besieger erhielt, welcher sich nur dadurch zu helfen wusste, dass er, auf den Rath der *Pallas* (Minerva), das Ungethüm aus seinem Mutterlande Pallēne wegschleppte, worauf es starb. Dieser Gigant hatte aber sieben Töchter, welche die Alcyonīden genannt werden; sie stürzten sich, als sie den Tod ihres Vaters erfuhren, allesammt in das Meer, worauf sie die Göttin *Amphitrīte* aus Mitleid in Eisvögel verwandelte.

Alfadur (nordisch), das höchste, allwaltende und unsichtbare Wesen, *Allvater*, unter welcher Benennung die Bewohner des Nordens sich frühe schon den Schöpfer, Ordner und Lenker aller Dinge in solcher Vollkommenheit vor-

4*

stellten, wie es durch die Religion der Juden und nachmals der Christen besonders geschehen ist. Er wurde nicht zwischen engen Tempelwänden, sondern im Freien, in geheimnissvollen Hainen und stillen Wäldern, bei Sturm, Donner und Blitz angebetet. *Odin* trägt zuweilen seinen Namen, doch ist er nicht das nämliche hohe Bild Gottes, sondern das mehr persönlich gedachte und mit menschlichen Zügen ausgestattete Oberhaupt der *Asen*, welches in vielen Stücken dem *Zeus* der Griechen und dem *Jupiter* der Römer gleicht.

Alfar (nordisch), s. Elfen.

Alfenfuss (skandinavisch) oder Alfenkreuz, ein bekanntes Zauberzeichen, s. Drudenfuss.

Alfheim (nordisch), das Reich des Gottes *Frey* oder *Freyr*, welcher über Regen und Sonnenschein herrschte, bewohnt von den *Lichtelfen* oder Lichtstrahlen, den Dienerinnen dieses Gottes. Es gränzte an *Thrudwangr*, das Reich des Donnergottes *Thor*.

Allah (muhamed.), der Name Gottes bei den Türken.

Alma (römisch), die Nährende, ein Beiname der *Ceres* (Demēter), den auch einige andere milde Göttinnen führten.

Almweig (nordisch), die Gemahlin des Königs *Halfdan*, gebar achtzehn Söhne und wurde die Stammmutter der hochberühmten *Skioldunger*, *Skilfinger*, *Authlinger* und *Ynglingas*.

Alōeus (griech.), ein Sohn des *Neptun* (Poseidon) und der *Canăce*, vermählte sich mit *Iphimedīa*, der Tochter seines Bruders *Triops*, die aber nicht ihren Gatten, sondern dessen Vater liebte. Sie füllte häufig ihren Busen mit Seewasser, wodurch sie mit zwei Söhnen gesegnet wurde, welche zwar von Aloeus den gemeinschaftlichen Namen Aloïden erhielten, aber den Meergott zum wirklichen Vater hatten. Der eine hiess *Otus*, der andere *Ephialtes*; sie galten nächst *Orīon* für die schönsten Männer ihrer Zeit, obwohl sie jährlich eine Elle in die Breite und eine Klafter in die Länge wuchsen, so dass sie im neunten Jahre, nach Vollendung ihres Wachsthums, als furchtbare Riesengestalten dastanden. Daher sie nicht

nur den *Mars* überwältigten und dreizehn Monate lang gefangen hielten, sondern auch, ihrer Stärke sich vermessend, die Götter mit Krieg zu überziehen gedachten, indem sie drohten, den Pelion auf den Ossa zu thürmen und beide Berge auf den Olymp zu setzen, um in den Himmel zu steigen. Als jedoch Ephialtes um Juno, Otus um Diana zu freien wagte, fanden beide Jünglinge ihren frühzeitigen Untergang; *Apollo* erschoss sie auf der Insel Naxos mit seinen zielgewissen Pfeilen, oder die von ihnen verfolgte Diana veranlasste, einer andern Sage nach, ihre Selbsttödtung. Die Göttin nämlich verwandelte sich in eine Hirschkuh, welche mitten durch sie hinsprang, und als beide gleichzeitig in blindem Eifer ihre Speere nach dem Thiere warfen, hatten sie das Unglück, das letztere zu verfehlen und einander selbst zu durchbohren.

Alphesiböa (griech.), sonst *Arsinöë*, s. Alcmäon.

Alphēus (griech. Alpheios), ein Flussgott, des *Oceănus* und der *Tethys* Sohn, an dessen Gestaden die olympischen Spiele gefeiert wurden. Denn an der Grenze von Arcadien entspringend, durchläuft der Fluss die Landschaft Elis. Er verliebte sich in die Nymphe *Arethūsa*, welche sich einst in seinen Gewässern badete, und als die Spröde vor ihm die Flucht ergriff, verfolgte sie Alpheus, aus dem Flusse emporsteigend, und da die Jungfrau nicht weiter zu fliehen vermochte, wurde sie, auf ihr Gebet zur Diāna, in eine Quelle verwandelt und nach Sicilien auf die Insel Ortygia bei Syrakus versetzt. Doch der Liebende bahnte sich unter dem Meere einen Weg nach ihr hin, und als er an der Seite der Arethusa zum Vorschein kam, konnte sie so vieler Sehnsucht nicht widerstehen, sondern erlaubte ihm endlich seine Wasser mit den ihrigen zu vermählen. Um den wirklichen Zusammenhang der Quelle und des Stromes zu erweisen, erzählten die Alten, dass eine Opferschale, die man einst zu Olympia in den Alpheus geworfen habe, von der Quelle Arethusa wieder ausgespült worden sei, und dass jederzeit das Wasser der letztern von dem Opferblute der Rinder, die man am Ufer des Alpheus zu Olympia schlachte, sich roth färbe. Eine andere Sage be

richtet, dass Diana selbst einstmals von der Liebe dieses Flussgottes verfolgt worden sei und dadurch vor ihm sich geschützt habe, dass sie ihr Gesicht mit Schlamm unkenntlich machte. Man erbaute daher der Göttin an der Mündung des Alpheus einen Tempel, in welchen man ihre Bildsäule stellte, die zum Andenken an diese Scene aus schwarzem Marmor gehauen war; ausserdem erhielt sie zu Olympia mit Alpheus einen gemeinschaftlichen Altar.

Alraun (germanisch), eine unter dem Galgen gewonnene wunderbare Wurzel von menschenähnlichem Aussehen, welche dem Besitzer durch ihre Zauberkraft alle Geheimnisse entdeckt, Gesundheit, Reichthum, Segen und Wohlfahrt bereitet und selbst in der Nacht leuchten soll.

Alrunen (germanisch), auch Alraunen, hiessen weissagende Frauen, sogenannte *weise Weiber*, welche das Verborgene durchschauten und mit der Geisterwelt in Verbindung standen. Man zog sie zu Rathe und ihre Aussprüche galten als Orakel; ja, man trug sogar ihre Bilder, nachdem sie geweiht worden, als Schutzbilder auf der Brust. S. Weleda (Velleda).

Althäa (griech.), die Tochter des *Thestius* und der *Eurythĕmis*, die Gemahlin des Königs *Öneus*, gebar von Mars den *Meleăger*, nahm ihm aber das Leben aus Jähzorn. S. Meleăger.

Althemĕnes (griech.), der Sohn des *Catreus*, Königs zu Creta, verliess mit seiner Schwester *Apemosy̆ne* das älterliche Haus, weil ein Orakel prophezeit hatte, er werde seinen Vater tödten, und begab sich nach Rhodus. Dort lebte er geraume Zeit in Frieden und erbaute dem Zeus auf dem Berge Ataby̆ris einen Tempel, der lange in grosser Achtung stand; doch hatte er die Uebereilung seiner Schwester den Tod zu geben, als sie ihm eröffnete, dass sie von dem Gott *Mercur* (Hermes) schwanger sei. Die neuen Mitbürger ehrten ihn hoch und als sie in der Nacht einstmals mit einem Fremdling, der zu Schiffe angelangt war, in Streit geriethen, so kam ihnen Althemenès zu Hülfe und warf seine Lanze nach einem der Feinde, den er in der Dunkelheit nicht erkannte. Der Getroffene aber war

sein Vater, der sich nach Rhodus aufgemacht hatte, um den schmerzlich vermissten Sohn zurückzuholen und ihm die Krone zu übertragen. Als Althemenes gewahrte, dass der Orakelspruch auf diese Weise in Erfüllung gegangen war, bat er die Götter, seinem Leben nunmehr gleichfalls ein Ziel zu setzen; da that die Erde sich auf und verschlang den Unglücklichen. Die Rhodier verehrten ihn nach seinem Tode als einen Heros. Vergl. auch N a u p l i u s.

Alzes (slavisch), s. H o l z y.

Amalthēa (griech.), entweder die Ziege, die den neugebornen Zeus einst auf Creta säugte, oder eine Nymphe, die ihn mit der Milch einer Ziege aufnährte und die bald von dem cretischen Könige *Melisseus* (daher sie auch *Melissa* hiess) abstammen sollte, bald von *Helios*, bald von *Olĕnus* und andern Vätern. Sie wurde von dem dankbaren Pflegling unter die Sterne versetzt, um als „Capella" im Fuhrmann zu glänzen. Besonderen Ruhm erlangte sie durch das *Füllhorn*. Als nämlich die Milchziege einstmals an einen Baum stiess, brach ihr ein Horn ab; die Nymphe hob es auf, füllte es mit Früchten, umwand es mit frischen Kräutern und brachte das reichgeschmückte Gefäss dem jungen Zeus, welcher das berühmte Ueberflusshorn (cornu copiae) daraus schuf. Amalthea behielt es nicht allein; es wurde von Mercur später dem *Hercules* übergeben, auch der Stromgott *Achelōus* besass dasselbe, und gewöhnlich trug es in ihrer Linken die *Glücksgöttin Tyche* (Fortuna) um dadurch den Besitz ihrer überschwenglichen Gaben anzudeuten.

Amarawati (indisch), der unsterbliche Aufenthalt, die Hauptstadt des Sonnengottes *Indra*.

Amarsar (indisch), die Hauptstadt der Sihks in der Provinz Lahore, in deren Nähe sich die Nectarquelle befindet, aus welcher die Götter einst die *Amrita* schöpften. Diese Quelle, deren Becken mit Backsteinen eingefasst ist, heisst *Amretsir*; an ihrem Ufer liegt ein vielbesuchter Tempel.

Amăthus (griech.), auch A m ă t h u n t, eine Stadt auf der Insel Cypern, erbaut und benannt von *Amăthes*, einem der Nachkommen des Hercules, war der Hauptsitz der Ver-

ehrung der *Venus* (Aphrodite). Diese Göttin empfing daher den berühmten Beinamen Amathusia oder *Amathuntia*; den prachtvollen Tempel, den sie in jener Stadt besass, theilte *Adōnis* mit ihr.

Amazōnen (griech.), ein kriegerisches Frauenvolk, welches im grauen Alterthume eine grosse Rolle spielte, verschiedene Feldzüge unternahm und eine Anzahl Städte, namentlich Ephĕsus, Smyrna, Cumä, Myrīna und Paphos gründete. Nachdem diese wildherzigen Frauen das Joch ihrer Männer abgeschüttelt und dieselben plötzlich ermordet hatten, bemächtigten sie sich der Herrschaft und bildeten einen Staat, dessen Verwaltung ihnen allein zustand, und die stärkste unter ihnen warf sich zur Königin auf. Sie bedienten sich der Männer blos zur Fortpflanzung ihres Geschlechts; daher sie die neugeborenen Knaben theilweise tödteten, theilweise ihnen Hände und Füsse verstümmelten, damit sie als Männer nur zu häuslichen Verrichtungen taugten, während sie selbst ohne Sorge der Uebung in den Waffen und den öffentlichen Geschäften sich widmen konnten. Den Mädchen wurde in zarter Jugend, damit sie Bogen und Schwert nachmals frei handhaben sollten, die rechte Brust abgelöst, weshalb ihnen die Griechen auch die Benennung Amazonen oder die *Brustlosen* beilegten. Uebrigens musste eine Jede so lange Jungfrau bleiben, bis es ihr gelungen war, drei Feinde zu erschlagen. Schon in Libyen gab es mehrere uralte Geschlechter solcher tapferer und streitbarer Weiber, und zwar, wie ein griechischer Autor erzählt, im westlichen Theile Libyens, am Ende der Erde oder an den Gestaden des die Welt umfliessenden Oceănus, wo der See Triton wogte, auf welchem sie zuerst eine Insel in Beschlag nahmen. Nachdem sie daselbst ihre Macht begründet, durchzogen sie als Eroberinnen einen grossen Theil der Erde, meistentheils zu Ross streitend. Einen ruhmvolleren Namen aber als diese männerfeindlichen Heere erwarb sich das spätere Amazonengeschlecht, welches an den Ufern des Flusses Thermōdon seinen Hauptwohnsitz hatte. Dasselbe blühte einige Menschenalter vor dem trojanischen Kriege und musste schon

durch die nahen Berührungen, in die es mit den Griechen gerieth, ungleich bekannter werden. Denn nachdem diese Amazonen über die Nachbarvölker gesiegt und eine ihrer siegreichen Königinnen an der Mündung des Thermodon die Stadt Themiscyra gebaut, eroberten sie alle nördlichen Scythenländer bis gegen Thracien, unterwarfen Kleinasien und Syrien ihrer Herrschaft im Süden und machten feindliche Streifzüge bis nach Jonien und Attica. Zuerst trafen die *Argonauten*, als sie nach dem goldenen Vliess ausschifften, einen Weiberstaat auf der Insel Lemnos an, mit welchem sie in friedlichen Verkehr traten; sodann kriegte *Bellerŏphon* mit den Amazonen, ferner *Hercules*, *Theseus* und *Laomĕdon*, König von Troja, dessen Reich von ihnen angegriffen wurde. Sie waren alle siegreich gegen diese furchtbaren Weiber. Hercules indessen, von *Eurystheus* wider sie abgesandt, gab ihrer seitherigen Gewalt den Todesstoss; die Königin *Hippolўta* trug das Zepter, als der Held vor den Mauern ihrer Hauptstadt Themiscyra anlangte, beauftragt, das goldene Wehrgehenk dieser Königin zu holen. Nach einer harten Schlacht, in welcher die stärksten und mächtigsten Amazonen (s. Hercules) getödtet wurden, erstritt der Sieger nicht nur das Kleinod, um dessentwillen sich der Kampf entsponnen hatte, sondern er nahm auch die Königin selbst gefangen und schenkte sie dem Theseus, welchem sie einen Sohn gebar, der nach ihr Hippolўtus hiess. Späterhin, als die Macht der Amazonen schon auf diese Weise gebrochen war, erschien eine ihrer Königinnen, Namens *Penthesilēa*, die eines Mordes wegen aus ihrem Reiche flüchtete, auf den Schlachtfeldern Troja's, um dem *Priamus*, nach *Hector's* Fall, gegen die Griechen Hülfe zu leisten. Sie streckte viele der letztern nieder, allein ihre ausgezeichnete Tapferkeit war fruchtlos; sie fiel von den unnahbaren Händen des Achilles. Nach und nach erlag dieses Amazonengeschlecht vollends unter den Angriffen feindlicher Nachbarn. — Was die Abbildungen der Amazonen anbelangt, wurden sie von den Griechen als kräftige Jungfrauen, wel-

chen die Kunst beide Brüste unverletzt liess, theils in scythischer, theils in dorischer Tracht dargestellt. Bei der





scythischen, die ihre Abkunft beurkunden sollte, sind sie in Pelz gekleidet, eine Art phrygischer Mütze bedeckt gewöhnlich das Haupt, der ganze Körper ist bis auf den Hals, die Handgelenke und Knöchel, in ein einziges knapp anschliessendes und faltenloses Gewand eingeschmiegt, welches die Kunst bald mit Sternen, bald mit andern Figuren symmetrisch verziert hat. Ueber diese Kleidung flattert bald ein faltenreicher Mantel, bald ist eine kurze und enge Tunica darüber gezogen. Die dorische Tracht dagegen zeigt das Haupt bald entblösst, bald mit einem Helme bedeckt; ein einziges Untergewand, nachlässig um die Hüfte gegürtet, fällt weit von der rechten Schulter herab und entblösst einen grossen Theil des Oberleibes. Arme, Schenkel und Füsse sind völlig bloss.

Ambrosia (griech.), die Götterspeise, welche einem Jeden, der davon genoss, Jugend und Unsterblichkeit verlieh, wie es sich unter andern an *Tantălus* bewährte. Worin sie bestand, wird nirgends gesagt; ja, zuweilen diente sie zugleich wie der *Nectar* als Getränk, ferner als süssduftender Balsam, welcher die Schönheit des Körpers erhöhte, ihn verjüngte und unsterblich machte. Ambrosisch heisst daher nicht nur alles, was köstlich duftet, sondern auch alles Angenehme und Liebliche überhaupt, wodurch göttliche Empfindungen erregt werden.

Amelungen (nordisch), die Fleckenlosen, heissen die Ostgothen nach den Amalern, ihren Königen.

Amenthes (ägyptisch), das Todtenreich. Wie *Mercur* (Hermes) die Schatten in den Hades der Griechen leitet, so führt *Anūbis* die Seelen der abgeschiedenen Aegypter in den Amenthes, um daselbst von *Osīris* gerichtet zu werden. Der letztere Gott und *Isis* beherrschen sie sodann, wie bei den Griechen *Pluto* und *Proserpĭna* dem Hades vorstehen.

Amerdad (persisch), der Schutzgeist aller Gewächse, einer von den sieben *Amschaspands*, welchem *Ormuzd* den ersten Baum zu pflegen und gegen die Vernichtung der *Dews* zu schützen übergab.

Amicitia (römisch), die *Freundschaft*, als Göttin gedacht, eine Tochter des *Erĕbus* und der *Nacht*, wurde dargestellt mit unverhüllter Brust und von den drei *Grazien* umringt.



Ammon (ägyptisch), eigentlich Amun, der Gott der Weiden und Viehheerden, einer der ältesten und ursprünglichsten Götter. Er genoss einer so hohen Verehrung, besonders zu Theben in Oberägypten, dass sein Dienst sich über viele andere Landstriche verbreitete und die Griechen, als sie diesen Gott durch ihre Colonien kennen

lernten, ihn mit dem höchsten ihrer Götter gleichstellten und als *Zeus Ammon* verehrten, wie es später auch durch die Römer geschah, die ihn *Jupiter Ammon* nannten. Stets wurde er zu beiden Seiten des Kopfes mit Widderhörnern dargestellt, vermuthlich um an die Wichtigkeit der Schafzucht zu erinnern, worin der grösste Reichthum der alten Hirtenvölker bestand. Man erwies also in Oberägypten dem widderförmigen Ammon als dem höchsten Gotte die nämliche dankbare Ehrfurcht, die man im mittleren und unteren Aegypten vorzugsweise dem Stier *Apis*, als dem Symbol des Ackerbaues, von Seiten einer Bewohnerschaft zollte, die bereits dem Nomadenleben entsagt und die Bedeutsamkeit des Feldsegens erkannt hatte. Der thebische Tempel des Ammon war, wie seine Ruinen noch jetzt schliessen lassen, an Grösse und Glanz ausgezeichnet; den grössten und prachtvollsten aber erbaute man ihm in der libyschen Wüste auf der umfangreichen und fruchtbaren Oase, die von den Römern Ammonium genannt wurde und heutzutag Siwah heisst. Die Gründer dieses weltberühmten Ammontempels sollen *Hercules* oder *Bacchus* gewesen sein, als sie auf ihren Zügen nach Indien durch die Wüste kamen und in Gefahr geriethen vor Durst zu verschmachten; wo ihnen denn Zeus, auf ihr Gebet, einen Widder sandte, um sie zu einer Quelle zu geleiten. Der schätzereiche Tempel hatte dreifache gewaltige Ringmauern, welche den Feinden Widerstand bieten konnten, und war mit einem gleichberühmten, trotz der Wüste viel besuchten *Orakel* verbunden; selbst Alexander der Grosse zog dahin und genoss die Ehre, für einen Sohn des Zeus Ammon erklärt zu werden. Dieser uralte Hauptsitz des Ammondienstes wirkte zunächst auf die griechische Pflanzstadt Cyrēne, und von dieser aus auf das Mutterland, auf Theben in Böotien, auf Sparta und die Halbinsel Pallēne; man baute dem Ammon ebenfalls Tempel, und damit der Gott nicht allein stehe, gesellte man ihm in Elis auch unter dem Beinamen Ammonia eine Hera oder Juno.

Amor (römisch) und Eros (griech.), der Gott der *Liebe*,

der bekannte schalkhafte Götterknabe, der Alles unterjochte, war nach der allgemeinsten Vorstellung ein Sohn der *Venus* (Aphrodite) und des *Mars* (Ares) und trotz seiner kleinen Gestalt der schönste unter den Göttern. Er wurde stets nackt und geflügelt abgebildet, gewöhnlich einen Bogen und Köcher mit Pfeilen tragend. Denn kaum hatte er sich dem Schoosse seiner Mutter entwunden und vermochte mit fremder Hülfe zu gehen, als er sich einen Bogen aus Eschenholz zimmerte und Pfeile aus Cypressenholz schnitt, auf die er goldene oder bleierne Spitzen setzte, der erstern sich bedienend, wenn er glückliche, der andern, wenn er unglückliche Liebe in den Getroffenen erregen wollte. Die dem Herzen verursachten Qualen versinnbildlichte die Kunst dadurch, dass sie den Amor darstellt, wie er die an ihren Schmetterlingsflügeln ergriffene *Psyche* oder *Seele* über seiner brennenden Fakkel röstet. Nachdem der holdselige Knabe die Kraft seiner Geschosse zuerst an den Thieren versucht, wurde er zuversichtlicher und kekker; wie es ihm bereits gelungen war, den Löwen zu unterjochen, so gelang es ihm auch die Menschen zu verwunden





und zu bezwingen, und zwar alle ohne Unterschied, die schwächsten wie die stärksten. Das treffendste Beispiel dafür giebt uns *Hercules*, der unüberwindliche Held, welchen Amor oft besiegte und zu seinem abhängigen Sklaven machte. Gleichzeitig kamen die Götter an die Reihe, auf einen nach dem andern schoss der kleine Schütze seine gefährlichen Pfeile ab, denen Niemand, der einmal getroffen war, zu widerstehen vermochte; so geschah es denn, dass auch alle Himmlischen sich vor ihm beugen mussten und dass er eine Menge Siegeszeichen davon trug. Dem *Zeus* raubte er den Blitz, dem *Apollo* die Pfeile, dem *Ares* (Mars) den Helm, dem *Poseidon* (Neptun) den Dreizack, dem *Bacchus* den Rebenstab und dem *Hermes* (Mercur) die Flügelschuhe, wie er auch dem Hercules die Keule zu entwinden wusste. Genug, er wurde der Besieger, König und Oberherr aller lebenden Wesen und machte zwar durch sich seine Mutter ebenfalls unüberwindlich, indessen schonte das muthwillige Söhnlein selbst auch diese nicht. Wo seine Bogengeschicklichkeit nicht ausreichte, triumphirte er durch seine ungemeine Schlauheit und Verstellungsgabe. Sophokles schildert in der „Antigone“





die Allmacht des Liebesgottes, womit er die Welt beherrsche; die ältesten philosophischen Meinungen gaben ihn geradezu für den Schöpfer aller Dinge aus. Von ihm selber berichtet die Sage seine zärtliche Verbindung mit *Psyche*, einer überaus lieblichen Jungfrau, welche ihm die Leiden und Freuden der Liebe in gleicher Maasse gewährte, wie er sie allen Andern ohne Unterschied bereitete; wovon das Nähere unter P s y c h e nachzulesen ist. Ausser seiner Mutter, die den holden Liebling oft begleitet, finden sich in seiner Gesellschaft, als Helfer und Bundesgenossen, je nachdem er ihres Einflusses für seine Zwecke bedarf, der Ehestifter *Hymen*, der Sehnsuchtsgott *Himĕros*, der Verlangensgott *Pothos*, der Scherzgott *Jocus*, die Ueberredungsgöttin *Peitho*, endlich die Glücksgöttin *Fortūna* und der Freudenspender *Bacchus*, der Schöpfer des Weines. Auch die holdseligen *Grazien* und die sinnreichen *Musen* vermehren sein Gefolge als angenehme Gefährtinnen und nützliche Hülfstruppen. Endlich gesellen ihm noch die Dichter eine spielende Schaar munterer jugendlicher Brüder von gleicher Gestalt, Tracht und Bewaffnung, die sogenannten A m o r e t t e n oder E r o t e n, Kinder der Venus oder verliebter Nymphen. Wenn diese Kleinen auf Befehl der Liebesgöttin, zur Bekämpfung irgend eines Wesens, ihre Fackeln und Pfeile in den Händen jauchzend ausziehen, so müssen ihnen, zur Vervollständigung ihrer Rüstung, häufig die olympischen Götter selbst ihre Waffen abtreten. Alsdann sind die Amoretten vollkommen unbesiegbar. Sie plündern nämlich gleich dem Amor, wie ein Dichter singt, den ganzen Olymp und schmücken sich mit der eroberten Beute, hier mit den Blitzen des Jupiter, mit den Geschossen des Apollo, mit dem Helm und Schilde des Mars, dort mit dem Dreizack des Neptun, mit der Knotenkeule des Hercules, mit dem grünen Thyrsusstab des Bacchus und mit den geflügelten Schuhen des Mercurius. Eine so mächtige Heerstärke macht den Amor zu einem der angesehensten Götter, der es verdiente, dass die ihm gefeierten Feste zu den vorzüglichsten gehörten. Die lacedämonischen und cretischen Soldaten trugen kein Beden-

ken, ihn als Siegsgott überhaupt zu betrachten und vor der Eröffnung der Schlacht durch ein Opfer zu ehren, welches derjenige Kämpfer auszurichten pflegte, der die schönste Körpergestalt aufzuweisen hatte. Die Athener glaubten ebenso, dass ihre Rettung und Befreiung aus den Händen der Pisistratiden das Werk des Eros gewesen sei. Unter den Blumen war dem Liebesgott die Rose, unter den Thieren der Hase, Hahn und Ziegenbock geweiht. Die Dichter lassen ihn bald von Zeus, bald von Mercur und Diāna, bald von andern Vätern erzeugt sein; bald geben sie gar keinen Vater, sondern blos die Venus als Mutter an. Eine Sage fügt hinzu, dass er als Kind nicht eher wuchs, als bis die letztgenannte Göttin ihm einen Bruder gebar, den Anteros, den Gott der *Gegenliebe*, welchen sie von dem Mars empfangen. Der neue Gespiele brachte die wunderbarste Wirkung auf das Gedeihen des hinwelkenden Brüderchens hervor. Die Kräfte des Eros stählten sich, er wurde zusehends grösser und schlug munter mit den weitausgebreiteten Fittigen; seine Fröhlichkeit liess nur nach, wenn er den Bruder in seiner Nähe vermisste. Zufolge der ältesten Sagen indessen war dieser Anteros nicht der Gott beglückender Gegenliebe, sondern ein ganz anderes und zwar dem Eros feindliches Wesen. Man dachte sich ihn als den *rächenden* Genius *verschmähter Liebe*, wenn er auch in äusserlicher Gestalt das getreueste Ebenbild seines schelmischen Bruders sein mochte. Daher es nicht auffallen kann, wenn neuere Künstler den Eros und Anteros in heftigem Kampfe begriffen darstellen, indem sie unter anderm den jugendlichen Liebesrächer vorführen, wie er dem im Sturmflug davonrauschenden Eros nachschiesst und ihn zornig mit Faustschlägen und Rippenstössen züchtigt.

Amphiarāus (griech.), ein berühmter Seher aus der Familie der Melampodiden, die zu Argos blühten und die Gabe der Weissagung unter sich forterbten. Er war ein Sohn des *Oïcles* und der *Hypermnestra*, oder auch, nach Andern, des *Apollo* selbst, von dem jede Prophetenkraft stammt. Als Jüngling bewies er seinen Muth durch Theil-

nahme an der *calydonischen* Jagd und an dem *Argonautenzuge*; die Sieben jedoch, welche vor Theben rückten, mochte er nicht begleiten, weil er das unglückliche Ende dieses Krieges und seinen eigenen Tod vorausschaute. Er verbarg sich daher, um nicht der siebente Heerführer sein zu müssen, als *Adrastus* aufbrach; seine Gemahlin aber, die Tochter dieses Königs, *Eriphӯle*, verrieth das Versteck des Sehers. *Polynīces* (Polyneikes) nämlich hatte das Weib durch das goldene Halsband der Harmonia bestochen. Amphiaraus sah sich nunmehr gezwungen, dem unvermeidlichen Tode entgegenzugehen; zuvor trug er jedoch Fürsorge, dass er an seiner treulosen Gattin gerächt werde, und wie dieses wirklich geschah, berichtet die Sage von seinem Sohne Alcmäon. Als die Sieben durch die sieben Vertheidiger Thebens zurückgeschlagen waren, und das ganze Belagerungsheer die Flucht ergriffen hatte, würde Amphiaraus ebenfalls von feindlicher Hand getödtet worden sein; allein Zeus entrückte den frommen Seher seinen Verfolgern, indem er plötzlich mit einem Blitz das Erdreich auseinander spaltete, so dass es ihn mit Ross und Streitwagen verschlang. An dieser Stelle seines Verschwindens, unweit Theben, erhob sich nachmals ein Orakel, das Amphiaräum, in welchem der vergötterte Seher denjenigen, die ihn um Rath fragten, die Zukunft durch Traumerscheinungen offenbarte.

Amphictӯon (griech.), ein Sohn des *Deucalĭon* und der *Pyrrha*, jener bekannten Stammältern. Er vermählte sich mit einer Tochter des attischen Königs *Cranăus*, suchte sich des Thrones zu bemächtigen, was ihm auch für einen Zeitraum von zehn Jahren gelang, und begründete währenddem das nach ihm benannte Amphictyonengericht. Das war eine Versammlung von Abgeordneten griechischer Völkerschaften, die allgemeingültige Bundesbeschlüsse fassten.

Amphīon (griech.), der Sohn des *Zeus* und der *Antiŏpe*, welche als Mutter von Zwillingen gleichzeitig den *Zethus* gebar, ein hochberühmter *Sänger*, bei dessen Saitenschlage

die Steine sich selber zu den Mauern zusammenfügten, welche die Stadt Theben umgürten sollten. Von *Apollo* nämlich oder von den *Musen* erhielt Amphion eine goldene Lyra zum Geschenk, die er meisterhaft spielen lernte und mit entzückendem Wohllaut seines Gesangs begleitete. Die erste That, welche die beiden Brüder ausführten, war ein Werk der Vergeltung. Der Vormund des Königs *Labdăcus* (Labdakos) von Theben, *Nycteus*, der Vater ihrer Mutter Antiope, liess die letztere durch seinen Bruder *Lycus* sehr grausam behandeln, wie unter Antiŏpe geschildert ist. Kaum aber waren die Söhne des Zeus erwachsen, als sie ein Heer sammelten und den Lycus sammt dem Labdacus (Nycteus war längst gestorben) aus Theben verjagten, worauf Amphion den Thron bestieg, die Stadt mit seinem Bruder ummauerte und die Tochter des Tantalus, Namens *Niŏbe*, heirathete. Die Ehe war sehr glücklich, Niobe gebar ihrem Gatten sieben Söhne und sieben Töchter, welche herrlich heranblühten, aber sammt ihren Aeltern ein tragisches Ende fanden, das eine traurige Berühmtheit erlangte. Der Leser suche die Schilderung unter Niŏbe. Beide Zwillingsbrüder erhielten nachmals zu Theben ein gemeinschaftliches vielgeehrtes Grab. Eine Sage rechnet den Amphion auch unter die Helden des *Argonautenzugs*.

Amphitrīte (griech.), die Gemahlin des *Neptun* (Poseidon), eine Tochter des *Nereus* und der *Doris*. Sie wollte anfangs ewig Jungfrau bleiben und verbarg sich daher bei dem fernen *Atlas*; der Meergott sandte Boten aus, um sie suchen zu lassen, und ein Delphin war so glücklich, sie aufzufinden; worauf sie den beredten Vorstellungen nachgab und einwilligte, die Königin des Meeres zu werden. Als solche erhielt sie den Beinamen der hochbrausenden, der blaufüssigen und der unbegrenzten Göttin; wie sie denn von den Dichtern überhaupt für das *Meer* selbst genannt wurde. Sie gebar den *Triton* im goldnen, auf dem Grunde des Meeres stehenden Pallast des Gemahles, an dessen Seite sie die Oberfläche bestieg; man stellte sie auch allein in einem Wagen sitzend dar, über das Haupt



einen fliegenden Schleier, gezogen von Delphinen, oder endlich blos auf einem Delphin reitend.

Amphitryo (griech. *Amphitryon*), der Gemahl der *Alcmene*, ein Enkel des *Perseus* und ein Sohn des *Alcäus*, König von Theben. Während seiner Heldenfahrt, die er für den Oheim *Electryon* unternahm, nahte sich Zeus der ihm anverlobten Gattin und erzeugte mit ihr den grössten aller Griechenhelden, den *Hercules*; von dem heimgekehrten Gemahl empfing sodann Alcmene den *Jphicles*, der einen Tag später als jener geboren wurde. Pindar schildert uns den Schrecken, welchen Amphitryo empfand, als er hörte, dass Schlangen den in der Wiege liegenden neugeborenen Hercules überfallen hätten; den letztern erzog der Pflegevater mit Liebe, verlor aber das Leben auf dem ersten Feldzuge, auf welchem er den jungen Helden begleitete. Eine Komödie des Plautus führt seinen Namen und handelt von dem durch Zeus ihm gespielten Betruge.

Amphoterus (griech.), s. Acarnan.

Amra (indisch), ein wunderschöner Baum, genannt der Bräutigam, dessen reiche Blüthenpracht dem Liebesgott *Kamadewa* geweiht ist, der die Knospen zu Spitzen seiner Pfeile verwendet.

Amrita (indisch), der heilige Trank der Unsterblichkeit wie der *Nectar* der Griechen. Ueber seine wundervolle Bereitung s. Mandar. Ihn geniessen die Götter auf dem Berge Meru und sichern dadurch ihre ewige Jugend.

Amschaspands (persisch), heissen die sieben höchsten reinen Geister, deren erster *Ormuzd* selbst ist; der letztere nämlich erschuf sich sechs Gehülfen, welchen die weitere Schöpfung der Dinge anvertraut wurde. Ihnen gegenüber stellte *Ahriman* sechs *Dews* oder Fürsten der Finsterniss, die dasjenige zerstören sollten, was die guten Geister hervorbrachten und zu schützen suchten.

Amycläus (griech.), ein Beiname des *Apollo* von der laconischen Stadt Amyclä, wo ihm zu Ehren eine uralte eherne Bildsäule aufgestellt war, von dreissig Ellen Höhe, zwar ziemlich kunstlos gearbeitet, aber in vieler Hinsicht merkwürdig und mit einem berühmten Throne umgeben.

Die Säule selbst stand auf dem Sarkophag des *Hyacinthus* und das ganze Kunstwerk erhielt sich bis vier Jahrhunderte nach Christus.

Amymōne (griech.), eine von den funfzig *Danaïden*, bekannt durch ihre Verbindung mit *Neptun* (Poseidon). Als der flüchtige *Danăus* in Argos gelandet war, schickte er seine Töchter aus, um Wasser zu holen; Amymone warf bei dieser Gelegenheit ihren Wurfspiess nach einem Hirsch, verfehlte ihn aber und traf dafür einen schlafenden Satyr, welcher sie gewaltthätig angriff. Auf das Gebet der Bedrängten kam ihr Neptun zu Hülfe, der den Satyr verscheuchte, ihre Liebe gewann, deren Frucht *Nauplius* ward, und zugleich der Wassersuchenden eine Quelle hervorsprudeln liess, die den Namen Amymone erhielt.

Anadyomĕne (griech.), ein Beiname der *Venus* (Aphrodite), welcher die „Auftauchende" bedeutet und sich auf die Sage bezieht, wonach die Göttin der Liebe aus den schaumumflossenen Wellen des Meeres geboren wurde. Als solche aus der Fluth eben emporsteigende reizende Schaumgöttin stellte sie der berühmte Apelles in einem Gemälde dar, welches die grösste Bewunderung fand. Der Kaiser Augustus kaufte nachmals das auf der Insel Cos in einem Tempel hängende Bild; er zahlte dafür die ungeheure Summe von hundert Talenten oder ungefähr 140,000 Thaler. Auf einem von *Nereïden* und *Tritonen* gezogenen Wagen fährt die Göttin als Anadyomene über das Meer, nackend, die rechte Hand ausstreckend und mit der linken das feuchte Haar trocknend. S. Venus.



Ananden (indisch), die fünfköpfige Riesenschlange, welche (wie der *Atlas* der Griechen) auf ihrem Leibe die Erde trägt. Sie liegt zusammengeringelt und streckt die fünf Häupter, deren jedes mit einem hellglänzenden Edelsteine prangt, baldachinartig

empor. S. Wischnu, der auf ihr ruht wie auf einem Polsterthron.

Anchises (griech.), der Vater des *Ănēas*, entsprossen aus dem alten Königsstamme der Trojaner, war der Sohn des Fürsten *Capys* und der *Themis*. Als er einst seines Vaters Rinderheerden, die den Reichthum der damaligen Herrscher ausmachten, auf dem Berge Ida weidete, erschien die Göttin *Venus*, angethan mit allem Liebreiz, vor dem Jüngling und gewann seine Neigung. Aus dieser Verbindung entsprang Äneas. Die Göttin aber verbot dem Vater, das Geheimniss ihrer Liebe zu offenbaren; denn sonst würde ihn der Blitzstrahl des Zeus zerschmettern. Sie wolle den Knaben bis zum fünften Jahre erziehen lassen, und wenn sie alsdann ihm denselben bringe, möge er sagen, dass Äneas von einer der schönen Nymphen des Bergwaldes stamme. Anchises indessen vergass bei einem fröhlichen Gelage sein Versprechen und rühmte sich des Glückes, das ihm die Göttin gewährt habe; da schleuderte Zeus augenblicklich seinen Blitz nach dem Frevler, und dieser würde getödtet worden sein, wenn die liebende Venus den Donnerkeil nicht eilig so gewendet hätte, dass er ihn blos streifte und lähmte. Als das eroberte Troja später in Flammen aufging, trug der junge fromme Äneas seinen Vater, der nicht gehen konnte, auf den Schultern aus der brennenden Stadt, um mit ihm nach Italien zu flüchten.

Androgĕus (griech.), ein Sohn des *Minos*, Königs von Creta, wurde durch den athenischen König *Ägeus* ermordet. Der rächende Vater zwang hierauf die Athener, dem Minotaurus jenen schimpflichen Tribut zu entrichten, welcher in sieben Jünglingen und ebensoviel Jungfrauen bestand.

Andromăche (griech.), die gefeierte Gattin des *Hector*, bekannt durch Homer und Virgil. Nachdem ihr Gemahl durch Achilles getödtet, Troja eingenommen und ihr Söhnlein von einem Thurm herabgestürzt worden, gerieth sie in die Gefangenschaft des *Pyrrhus* (Neoptolĕmus), dem sie als Sklavin dienen musste und mehrere Kinder gebar.

Endlich befreit, lebte sie mit *Helĕnus*, einem Bruder des Hector, den sie von Pyrrhus nachmals zum Gatten erhalten hatte, eine Zeitlang zu Chaonien in Epīrus, wo sie, nach Virgil, von Änēas besucht wurde. Der Held fand ihre zärtliche Liebe zu dem ersten Gemahl unerloschen; sie hatte demselben ein prächtiges Grabmal aufgeführt, bei welchem sie Gebete zu den Manen des Verlorenen richtete. Einer ihrer Söhne von Pyrrhus hiess Pergamos; mit diesem zog sie zuletzt nach Kleinasien und erhielt in Pergamos, das der Sohn gegründet hatte, nach ihrem Tode ein Heiligthum.

Andromĕda (griech.), die Tochter des äthiopischen Königs *Cepheus* und der schönen *Cassiopēa*. Da die letztere einstmals zu behaupten wagte, ihre Tochter sei schöner als die *Nereïden*, so wandten sich diese Göttinnen gekränkt an ihren Vater oder König *Neptun* (Poseidon) und flehten um Rache. Derselbe überschwemmte daher nicht nur das Gebiet des Cepheus, sondern sandte auch aus der Tiefe ein fürchterliches Meerungeheuer, welches ganz Aethiopien verwüstete. In dieser Noth frug man das Orakel des *Zeus Ammon* um Rath; die Antwort lautete, das Verderben könne nur dann abgewendet werden, wenn man die schöne Andromeda dem Ungethüm vorwerfe. Das geängstigte Volk verlangte, dass der König gehorche; dieser musste sich denn dazu entschliessen, die Tochter zu opfern, und so



wurde Andromeda nackend an einen Felsen angebunden, um dem schrecklichen Seethier zur Beute zu dienen. In diesem Augenblicke erschien der Held *Perseus*, von der Besiegung der *Medusa* zurückkehrend, in der Hand das furchtbare Haupt dieser Gorgone. Mitleid und Liebe bemächtigte sich seiner, als er die Gefesselte schaute; er bat die Aeltern, ihm die Jungfrau zu vermählen, wenn er sie rette, und gern sagten ihm die Trostlosen, welchen wieder ein Strahl der Hoffnung leuchtete, nicht nur dieses, sondern auch des Reiches beste Hälfte zu. Es war die höchste Zeit, schon rauschte das Ungeheuer aus den Wogen heran, um die Königstochter zu holen; da erhob sich Perseus auf den Flügelschuhen, welche ihm *Mercur* (Hermes) geliehen hatte, und streckte dem ankommenden Seethier das Haupt der Medusa entgegen, durch dessen Anblick es alsbald in Stein verwandelt wurde. Hierauf befreite er die Braut, vertheidigte sie gegen die Ansprüche eines früheren Verlobten und führte sie als seine junge Gemahlin nach Griechenland. Ihre Ehe war durch eine reiche Nachkommenschaft gesegnet. Die Schwiegerältern sowohl als ihre Tochter und Perseus glänzen am Himmel als Sternbilder.

Äneas (griech. und römisch), der Sohn des trojanischen Fürsten *Anchīses* und der Göttin *Venus*, wurde bis zum fünften Jahre von Waldnymphen erzogen und alsdann erst dem Vater übergeben. Als er erwachsen war, sah er sich genöthigt auch an dem trojanischen Kriege Theil zu nehmen; denn *Achilles* überfiel ihn und trieb seine Rinderheerden weg. Er focht tapfer gegen die Griechen, so dass er für den ersten Streiter nach *Hector* galt; aus drohenden Gefahren wurde er durch seine Mutter und andere Götter gerettet, deren Liebling er war. Bis zum letzten Augenblick setzte er den Kampf in dem schon eroberten Troja fort, indem er sich auf die Burg zurückzog. Als die Stadt aber brannte, der greise *Priamus* gefallen, das Heer theils erschlagen, theils entflohen war, nahm der Held seinen alten gelähmten Vater auf den Rücken, seinen Sohn *Julus Ascanius* an der Hand und verliess den lodernden Feuer-

heerd, gefolgt von seiner Gattin Creūsa, die er jedoch im Getümmel verlor. Virgil erzählt in der Aeneide die weiteren Geschicke des Flüchtigen. — Nach mancherlei Irrfahrten gelangte er über Sicilien, durch einen Sturm von Italien weggetrieben, an die Küste von Africa zur schönen Phönizierin *Dido*, die im Begriff war die Hauptstadt einer Colonie ihrer Landsleute, das nachher so berühmte Carthāgo, aufzubauen. Eine Zeitlang erfreuten sich Beide der Liebe, die ihre Herzen entzündet hatte; doch eine dauernde Verbindung durfte Äneas hier nicht schliessen, Jupiter befahl ihm durch den Mercur seine Abreise anzutreten. Während Dido, aus Gram über den Verlust des Theuern, auf einen Scheiterhaufen stieg, ihn anzünden liess und mit dem Schwerte des Äneas ihre Brust durchbohrte, trieb den letztern abermals ein Sturmwind nach Sicilien; doch endlich erreichte er glücklich die Küste Italiens, wohin göttlicher Wille ihm zu wandern gebot. Zuerst betrat er den Strand von Cumä, wo eine berühmte Sibylle wohnte, welche ihm die Zukunft weissagte und den Weg nach der Unterwelt zeigte; sodann schiffte er nach der Mündung der Tiber, wo er an der Erfüllung eines Orakels erkannte, dass er an seinem Bestimmungsorte angekommen sei. Daselbst herrschte der König *Latīnus*, der eine Tochter Namens *Lavinia* hatte; er nahm den Fremdling gütig auf und machte ihn zu seinem Schwiegersohne, der nunmehr das Zepter bekam und die Einwohner des Landes mit seinen Trojanern zu einem Volke vereinigte, welches den Namen Latiner erhielt. Uebrigens hatte Äneas mit *Turnus*, dem früheren Verlobten der Lavinia, harte Kämpfe auszufechten. Sein ältester Sohn von der Creusa wurde der Stammvater der Familie des Julius Cäsar; sein zweiter von der Lavinia geborener Sohn, *Äneas Sylvius*, gründete das Geschlecht der Könige von Albalonga, einer Stadt, welche späterhin die Nachkommen Romulus und Remus in Rom verwandelten.

Antäus (griech.), ein Riese von sechzig Ellen Länge, erzeugt von *Neptun* (Poseidon) und der *Erde* (Gäa), hauste in Libyen und brachte alle Fremdlinge um, die seiner



Höhle sich näherten. Hercules tödtete ihn endlich, nachdem er einen harten Kampf mit ihm bestanden hatte; denn so oft ihn der Held an die Erde schleuderte, gewann er von dieser, seiner Mutter, neue Kraft. Als dies Hercules inne ward, hob er den Riesen in die Luft und erwürgte ihn schwebend.

Antĕros (griech.), der Gott der Gegenliebe, s. Amor.

Antigŏne (griech.), die älteste von den beiden Töchtern des Königs *Oedipus* und der *Jokaste*, trägt einen der ruhmvollsten weiblichen Namen des Alterthums. In das unglückliche Schicksal des thebischen Fürstenhauses verflochten, wovon das Nähere unter Ödipus erzählt ist, offenbarte sie einen über alles Unglück erhabenen Charakter, welchen sie nach zwei Seiten hin auf das glänzendste bewährte. Zuerst war sie die treue Begleiterin ihres blinden Vaters, als dieser heimathslos durch Griechenland irrte, bis er im Hain von Kolōnos zu den Göttern ging; zweitens begrub sie, gegen das Machtgebot des Königs *Kreon*, den Leichnam ihres Bruders *Polynīces* (Polyneikes), welcher im Zweikampfe mit ihrem andern Bruder *Eteŏkles* unter den Mauern Thebens gefallen war. Mit Heldenmuth unterwarf sie sich der Todesstrafe, welche der tyrannische Kreon an ihr vollstrecken liess, indem er die fürstliche Jungfrau, obgleich sie die Braut seines Sohnes *Hämon* war, lebendig einzumauern befahl. In beider Hinsicht, als Muster sowohl einer frommen Tochter als einer bis in den Tod getreuen Schwester, wird sie von den attischen Poeten, namentlich von Sophokles in seinem „Oedipus auf Kolonos" und in seiner „Antigone" geschildert. Auch Aeschylus kündigt den grossartigen Charakter der Antigone, am Schluss der „Sieben vor Theben", feierlich an.

Antinŏus (römisch), der Liebling des Kaisers *Hadrianus*, stammte aus Bithynien und wurde seiner Schönheit wegen sprichwörtlich. Ueber die Ursache seines frühzeitigen Todes herrscht Dunkel; er endete im Nil, sei es aus Schwermuth oder aus edler Selbstaufopferung für den Kaiser, der ihm Tempel erbaute, ihn als Gott zu ehren befahl und

auch sonst sein Andenken vielfach verherrlichte. Es haben sich von ihm prächtige Bildsäulen erhalten.

Antiŏpe (griech.), die Mutter des *Amphīon* und *Zethus*, eine der Sterblichen, welche durch die unabweisbare Liebe des *Zeus* in das Unglück gestürzt wurden. Als sich der Gott ihr genaht hatte, musste sie vor dem Zorne ihres Vaters *Nycteus* aus Theben zum Könige *Epōpeus* nach Sicyon flüchten. Zurückgeholt von dem rächerisch nachgeeilten Oheim *Lycus*, erlitt sie zwanzig Jahre hindurch die peinvollste Behandlung, indem sie seiner Gattin *Dirce* als Skavin dienen musste; selbst die Zwillinge, die sie auf ihrem Heimwege gebar, verschonte seine Grausamkeit nicht, er setzte sie aus. Als Amphion und Zethus jedoch, von Hirten gepflegt, herangewachsen waren und Kenntniss von dem Loose ihrer Mutter und von dem eigenen Ursprunge erlangt hatten, rückten sie mit einem Heer nach Theben und nahmen blutige Rache. Namentlich ward die schnöde Dirce mit den Haaren an die Hörner eines wilden Stieres angebunden und zu Tode geschleift. Ein Bildhauerwerk, von den Brüdern Apollonius und Tauriscus aus Rhodus gearbeitet, hat diesen Moment dargestellt; es steht jetzt in Neapel und gilt für das grösste Kunstwerk dieser Art, das aus dem Alterthum auf uns gekommen ist. Man giebt ihm kurzweg den Namen „der farnesische Stier“. Eine verloren gegangene Tragödie des Euripides verherrlichte gleichfalls diese Sage. Unter A m p h ī o n siehe das weitere Geschick der beiden Söhne der Antiope.

Anūbis (ägypt.), einer der vorzüglichsten ägyptischen Götter, der Sohn des *Osiris* und der *Nephthys*, wurde von der letztern nach seiner Geburt ausgesetzt, weil er blos ein Kind der Liebe seiner Mutter war. *Isis* jedoch, die Gemahlin des Gottes Osiris, liess ihn durch Hunde wieder aufsuchen und erzog den Knaben wie ihren eigenen Sohn. Zum Andenken an sein Geschick wurde daher Anubis bald in Menschengestalt mit einem Hundekopf, bald auch ganz als Hund abgebildet. Diese Darstellung leitet man auch davon her, dass er mit Hunden den von Typhon ermordeten Osiris suchte und fand, als Isis dem verlornen Gatten

vergeblich nachspürte. Die Hunde waren ihm heilig, gemäss dem ägyptischen Thierdienste, der mit *Ammon* die Schafe, mit *Osīris* den *Apis* und die Rinder verband.



Äŏlus (griech.), erstens ein Sohn des *Hellen* und einer Nymphe, war König von Thessalien, der in Magnesia herrschte und die Bewohner mit dem Namen *Äolier* beschenkte, auch der Stammvater eines berühmten Geschlechtes, der Äolīden, wurde. Denn er zeugte mit *Enarĕte*, der Tochter des *Deïmăchus*, sieben Söhne und fünf Töchter; von den erstern spielten *Cretheus*, *Athămas* und *Salmōneus*, von welchen *Phrixus*, *Helle*, *Jason*, *Pelĭas* und andere merkwürdige Personen abstammten, eine vorzügliche Rolle in der Sagenwelt. — Zweitens hiess Äolus ein König, welcher auf einer Insel in der Nähe von Sicilien hauste, nach Andern der Beherrscher jener Inseln, welche die liparischen hiessen; er wurde von den alten Poeten zum *Gott der Winde* erhoben. Plinius giebt Strongȳle als die Residenz des Äolus an. *Odysseus* (Ulysses) gelangte, wie Homer erzählt, nach dem Herrschersitze dieses Gottes, einem schwimmenden und ganz von einer ehernen Mauer umschlossenen Eiland, wurde von ihm einen Monatlang gastfreundlich aufgenommen und endlich mit einem freundlichen West entlassen, welcher ihn nach Ithaca heimgeleiten sollte. Diejenigen Winde, die dem Schiffenden feindselig waren, band Äolus in einen Rinderschlauch, welchen er ihm auf das Fahrzeug mitgab. Unseligerweise öffneten denselben die Schiffsgenossen, als Odysseus entschlummert war; die Winde fuhren heraus und jagten das Schiff, als sie schon im Angesicht von Ithăca standen, aufs neue über die stürmische See fort. Virgil schmückte die Sage von jenem Luftgebieter noch weiter aus; er schil-

dert uns, wie Äolus die Winde in einer gewaltigen Felskluft eingesperrt hält, in deren Innern sie laut tosen, während der Gott auf der Zinne mit gebietendem Zepter thront.

Aonĭden (griech.), Name der *Musen* von *Aonien*, einem Landstrich Böotiens, wo sie auf dem *Helĭcon* ihre Lieblingssitze hatten.

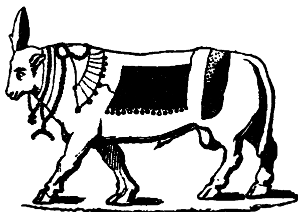
Apeliōtes (griech.), der *Ostwind*, ein heiterer Gott, welcher den Griechen über das Meer erfrischenden Regen brachte. So wurde er denn zu Athen abgebildet, wie er daherfliegt, lockenhaarig, mit freundlichem Antlitz, mit offener Stirn und einem leichten Obergewand, zum Zeichen des Segens angefüllt mit Blumen und Früchten.



Aphrodīte (griech.), der gewöhnliche Name der *Venus* bei den Griechen, die *Schaumgeborene*, wie *Anadyomĕne* auf ihre Geburt sich beziehend, die „aus dem Schaum des Meeres" erfolgt sein soll. S. unter Venus das Nähere von dieser Göttin, welcher man Feste, vornehmlich auf der ihr geweihten Insel Cypern, die sogenannten Aphrodisien feierte.

Apis (ägypt.), der in ganz Aegypten göttlich verehrte *Stier* zu Memphis, wo er einen besonderen Tempel, zwei Capellen als Wohngemächer und einen weitläuftigen Hofraum besass, in welchem er sich Bewegung machen konnte. Seine Verpflegung war königlich. Zahlreiche Priester und Diener speisten und tränkten das heilige Thier aus goldenen Gefässen, führten ihm die schönsten Kühe zu und suchten durch die sorgfältigste Behandlung sein Leben zu erhalten, bis es fünfundzwanzig Jahre erreicht hatte. Zuweilen brachte man ihm auch Stiere zum Opfer dar, doch mussten dieselben stets rothe Farbe, die Farbe des *Typhon*, eines feindlichen Gottes, tragen; denn die übrigen Rinder galten ebenfalls für unantastbar. Innerhalb seiner

Capellen zeigte man den Apis häufig vor Einheimischen sowohl als Fremden, damit er ihnen Orakel ertheilte, die man aus verschiedenen Zeichen schöpfte und für glücklich oder unglücklich auslegte, je nachdem das Gehaben desselben war, je nachdem er in diese oder jene Capelle trat, das dargebotene Futter frass oder nicht frass, sich abkehrte oder stehen blieb oder sonst eine Wendung machte. Glänzend aber war das Fest, das man ihm zu Ehren alljährlich in ganz Aegypten hielt; es führte den Namen seine Theophanie oder Gotteserscheinung, dauerte ungefähr einen Monat und schloss mit dem Geburtsfest des Apis, wo man ihn unter dem grössten Pompe geschmückt vorführte. Man warf dabei goldene und silberne Schalen als Opfer in den um diese Zeit wachsenden Nilstrom, dessen Krokodile während der siebentägigen Dauer jenes Geburtsfestes zahm zu sein pflegten, so dass man sich ungefährdet baden durfte. — Was die äussere Gestalt des Apis anbetraf, so musste er von durchaus schwarzer Farbe sein, auf der Stirn aber einen weissen Fleck von dreieckiger oder nach Andern viereckiger Form, auf der rechten Seite eine ebenfalls weisse Stelle von dem Aussehn des wachsenden gehörnten Mondes tragen und unter der Zunge einen käferähnlichen schwarzen Fleischknoten, endlich einen Schweif von zweierlei Haaren besitzen. Man leitete seine Erzeugung von einem Lichtstrahle des Himmels, besonders des Mondes her; natürlich aber halfen die Priester künstlich nach, um einen so gestalteten Apis zu Stande zu bringen, wenn der alte gestorben oder getödtet worden war. Denn nach Verlauf von fünfundzwanzig Jahren ersäufte man den seither verehrten Stier in einem Brunnen und setzte den Leichnam, köstlich einbalsamirt, in goldenen Särgen bei, worauf man



im Lande einen andern suchte. Bisweilen starb er jedoch früher, eines natürlichen Todes, und in diesem Falle herrschte so lange, bis man einen Stellvertreter gefunden hatte, tiefe allgemeine Landtrauer; war man so glücklich gewesen, ein junges Kalb von der angegebenen Gestalt zu entdecken, so brachte man es unter wiederkehrendem Freudenjubel zu Schiffe nach Memphis, worauf es noch vierzig Tage von der gleichfalls hochgeehrten Mutterkuh gesäugt wurde. Alsdann trat der Apis sein göttliches Amt an. Noch lange Zeit nach Christus erhielt sich in Aegypten dieser Religionsdienst, der mit Sonne, Mond und Nil, den Gottheiten des Segens, in Verbindung stand. S. Osīris.

Apollo (griech. und römisch), der Sohn des *Zeus* (Jupiter) und der *Leto* (Latōna), einer der *zwölf* grossen Götter, empfing von seiner vielseitigen Wirksamkeit verschiedene Namen und Beiwörter, hiess aber gewöhnlich *Phoibos Apollon* (Phöbus Apollo) und war seinem Wesen nach *der heitere Gott jeglichen Lichtes*. Als seine Mutter Leto schwanger ging, wurde sie von des Zeus eifersüchtiger Gattin, der *Hera* (Juno), lange Zeit verfolgt und konnte keine Ruhestätte finden, um zu gebären. Die Erde hatte der Hera versprochen, die Verfolgte nirgends aufzunehmen; endlich befestigte *Poseidon* (Neptun) die schwimmende Insel Delos mit Säulen an den Meergrund, und hier, am Fusse des Berges Cynthus, umschattet von einem Palmbaum, gab Leto nach neuntägigen Wehen zuerst der *Artĕmis* (Diana), sodann dem Apollo das Dasein. Die Göttin *Themis* reichte dem Neugeborenen Nectar und Ambrosia, worauf er sofort als schöner Jüngling dastand und nach Leier und Bogen griff. Mit letzterem erlegte er schon am fünften Tage nach seiner Geburt den Drachen *Python*; von welchem Sieg er den Beinamen der *Pythische* Apollo erlangte und durch ein Meisterwerk der griechischen Bildhauerkunst verherrlicht wurde, welches jetzt unter dem Namen des *Apollo von Belvedere* bekannt ist und im Vatican steht. Als *Bogenschütze* heisst er gewöhnlich der *Ferntreffer*; denn seine Pfeile fehlten nie, er strafte mit ihnen die Uebermüthigen, unter andern *Niobe* und ihre Kinder,

das Heer der Griechen vor Troja, Cyclopen und Riesen. — Doch verbreitete er Verderben lediglich zur Strafe und tritt im Gegentheil als milder *Arzt* auf, heilt oder wendet Gefahr von den Flehenden ab, welche ihn als *Päan* feierlich anriefen, sobald Krankheit oder Pest hereingebrochen war. Ebendesshalb pflegten die Trauernden keine Klaggesänge an den heiteren Gott zu richten, sondern baten ihn blos um Hülfe und Rettung. *Asklepios* (Äsculapius) gilt zugleich für seinen mit der Heilkunst beschenkten Sohn. — An dem Parnass, wo der Drache Python von seinem Bogen gefallen war, baute sich Apollo einen Tempel und übernahm das alte Orakel der *Gäa* (Erde), so dass er nunmehr in Delphi oder Python, wie das neue Heiligthum hiess, als *Seher* oder *Prophet* waltete. Und zwar weissagte er daselbst als Stellvertreter des Zeus, von welchem alle Weissagung ausging, und hatte eine Priesterin, Namens *Pythias*, welche auf einem Dreifuss sitzend die Sprüche verkündigte; weil diese oftmals räthselhaft klangen, gab man ihm den Beinamen *Loxias*, der Geheimnissvolle. Ausserdem besass er noch berühmte Orakelorte in Delos, Abä, Clarus, Didymi und anderwärts. — Mit der Sehergabe verband Apollo zugleich die Gabe der *Dichtkunst*. Er ist der Gott des Gesanges und Saitenspiels; von dem tanzenden Chore der Musen umringt, erheitert er die Festmahle des Himmels und der Erde, indem er die selbsterfundene goldene Leier spielt und seine Lieder erschallen lässt, oder die Flöte blässt, die er nach Einigen ebenfalls schuf, nach Andern von der Göttin *Pallas* oder auch von



Hermes (Mercur) erhielt. Ueberhaupt erscheint Apollo als Meister der schönen Künste und als Reigenführer der Musen; wie er denn auch in verschiedenen Musikwettstreiten siegte und die Ueberwundenen, wie den *Marsyas*, zu harter Busse verurtheilte. — Aber nicht blos in Gesang und Tonkunst war der Gott schöpferisch; er galt auch als *Städtegründer* und *Staatenhort*, auf seine Orakel legten die Griechen viele Colonien an und er selbst baute die Mauern von Troja und Megära. Unter dem Namen *Agyieus* ferner beschirmte er überall die Plätze, Strassen und Wege, durch Bildnisse verehrt, die vor den Hausthüren standen. — Selbst als *Hirtengott* feierte man ihn frühzeitig.



Die Sage meldet, dass er einstmals von seinem Vater Zeus, wegen eines Vergehens, weil er die Cyclopen erschossen hatte, die den Blitzstrahl geschmiedet, womit Zeus den wunderthätigen Asklepios erschlug, auf die Erde hinabgebannt und gezwungen wurde, die Schafe des Königs *Admetus* zu hüten. Auch erzählt man, dass er, gesandt von Zeus, die Rinder des Laomĕdon am Berge Ida weidete, am Parnass und anderwärts Hirtendienste verrichtete. Daher glaubte man, dass er die Heerden schütze, ihre Fruchtbarkeit segne und die Wölfe tödte; man gab ihm dafür den Beinamen *Nomios*, der Weidehort. — Endlich erscheint Apollo als *Sonnengott* an der Stelle des *Helios*, von den Griechen *Phoibos*, von den Römern *Phöbus*, der Leuchtende, oder *Sol*, auch *Titan* genannt. Als solcher führte er den mit vier Rossen bespannten Sonnenwagen am Himmel daher. Denn Helios (Sol) verlor in der Vorstellung der Alten nach und nach seine Selbstständigkeit, so dass Apollo zum eigentlichen Sonnengott erhoben wurde. — Die äussere Gestalt des mit so vielen Aemtern

betrauten Sohnes der Leto anlangend, lebte Apollo in der Phantasie des Alterthums als das Muster jugendlicher Männerschönheit, wie Ares (Mars), Hermes (Mercur) und Bakchos (Bacchus), die man sich gemeiniglich als bartlos dachte. Keiner von diesen unbärtigen Göttern aber, sagt der Mytholog Hirt, hat ein Gesicht von gleich länglichem Oval, keiner eine um die Augenbrauen so gewölbte und so hohe Stirn wie Apollo. Er ist des erhabenen Vaters ähnlichster Sohn und gleichsam der jugendliche Zeus. Seine Miene haucht selbst in Ruhe Begeisterung; bewegt sie sich zu harmonischen Tönen, so entglüht sein Antlitz zu flammender Anmuth. Erhaben furchtbar und furchtbar schön ist er, wenn gereizter Unwille seine Gestalt hebt und seine Züge schwellt. Seine langen wellichten Haare sind gewöhnlich hinten aufgebunden, nur dass einige Locken auf die Schultern fallen und über dem Scheitel ein Theil der Locken in einen Knoten geschürzt ist. Diesen Haarputz hat unter den männlichen Gottheiten Apollo allein; unter den weiblichen besitzen ihn nur Artemis (Diana) und Aphrodite (Venus). Im Apollo von Belvedere wallen hinten die Haare frei auf den Nacken, um dadurch den Zustand und die Miene des Zürnens desto deutlicher herauszuheben. Die Gestalt ragt durch Schlankheit über alle jugendlichen Götter hervor; seine Hüften sind im Verhältniss zu der Brust die engsten: er ist der schnellste Gott. Die Dichter nannten ihn häufig von seinem Haarschmuck den *Reichgelockten* und *Goldlockigen*. — Weihrauch und vielfach geformte Kuchen waren die Opfergaben, die man gewöhnlich dem Apollo darbrachte; vornehmlich ehrte man ihn im Monat Mai durch *Sühnfesttage*, alle neun Jahre aber widmete man ihm grosse Feste, besonders in Delphi, Theben und Creta. Geweiht waren ihm unter andern Gegenständen Bogen und Köcher, der Dreifuss, die Leier, der Hirtenstab, der Schwan, der Greif, der Hahn, der Wolf, die Schlange, der Lorbeer, die Palme und der Oelbaum. Von seinen Liebesabenteuern erlangten die mit dem *Hyacinthus* und mit der in den Lor-

beer verwandelten *Daphne* vorzügliche Berühmtheit. Seiner Söhne gab es eine Menge.

Arachne (griech.), die Tochter des *Idmon*, eines Purpurfärbers in Colŏphon, war eine geschickte und von allen benachbarten Nymphen angestaunte Weberin. Sie wagte jedoch die Göttin *Pallas Athēne* (Minerva), die Meisterin dieser Kunst, zu einem Wettstreit herauszufordern, obgleich sie von derselben persönlich, in der Gestalt einer alten Frau, gewarnt wurde. Und in der That fiel ihre Arbeit so trefflich aus, als die der Göttin; diese ergrimmte aber über das Gemälde der Weberei, welches die geheimen Liebesverhältnisse des *Zeus* darstellte und misshandelte die unglückliche Arachne so heftig, dass sie sich aus Betrübniss und Scham erhängte. Pallas rief sie hierauf durch Zauberkräfte in das Leben zurück und machte eine Spinne aus ihr; eine Verwandlung, die sich auch auf ihre Nachkommen erstreckte.

Ares (griech.), der Kriegsgott, s. Mars (römisch).

Arethusa (griech.), eine Quelle in Sicilien, auf der Insel Ortygia, wo ein Theil von Syrăcus gebaut war. Die Geschichte der Nymphe, welche ihr den Ursprung und Namen gab, s. unter Alphēus. Auch sie hatte die Kraft der dichterischen Begeisterung, namentlich für den Hirtengesang, seit Theocrit aus derselben getrunken; denn die Hirten schrieben allen Nymphen der Quellen Musengeist zu.

Argo (griech.), das berühmte Schiff der *Argonauten*, nach der Sage das erste grosse Fahrzeug, welches sich von der Küste in die offene See wagte, durch fünfzig Ruder in Bewegung gesetzt. Die Ableitung seines Namens ist unbestimmt, nach ihm aber wurden die Schiffer genannt, welche es für ihre kühne Reise bauten. Die kunstreiche *Pallas Athēne* (Minerva) fügte ein Brett hinein, welches sie von einer redenden Eiche zu Dodōna genommen hatte; dadurch erhielt das wundersame Schiff sogar die Fähigkeit zu sprechen und zu weissagen.

Argonauten (griech.), die griechischen Helden, welche auf dem Schiff *Argo* ausfuhren, um das goldene Vliess zu holen, welches im Besitz des Königs *Äētes* war, der in

Colchis am schwarzen Meere herrschte. Ihre Anzahl belief sich auf ungefähr 50 Männer, die theilweise schon im höchsten Glanze der Tapferkeit prangten, theilweise durch diese gefahrvolle Fahrt über unbekannte Gewässer unsterblichen Ruhm gewannen. Die vorzüglichsten unter ihnen hiessen *Jason*, der Führer des Unternehmens, die beiden *Dioscuren*, *Hercules*, *Lynceus*, *Amphīon*, *Orpheus*, *Calaïs* und *Zetes*, *Echīon* und *Eurўtus*, *Tydeus*, *Telămon*, *Peleus* und der Seher *Mopsus*. Das goldene Vliess anlangend, nach welchem sie segelten, war es das Fell des göttlichen Widders, auf dessen Rücken *Phrixus*, der Sohn des *Athămas*, einst über das Meer nach Colchis flüchtete; wovon unter Athămas und Phrixus das Nähere gesagt ist. Die Veranlassung zu diesem weltberühmten Heerzuge und der Verlauf desselben war, nach Pindar und anderen Dichtern, folgendermassen beschaffen. *Äson*, König von Jolcus in Thessalien, der Enkel des *Äolus*, verlor seine Herrschaft durch einen jüngeren Stammesvetter, durch *Pelĭas* nämlich, den Enkel des *Salmoneus*, eines zweiten Sohnes des Äolus. Indess hatte der des Throns beraubte Äson das Glück, sein neugeborenes Söhnlein vor dem Verfolger zu retten, indem er es für todt ausgab und in der Nacht heimlich fortschaffte; der im Waldgebirg wohnhafte weisheitsvolle Centaur *Cheiron* (Chiron) erzog es und gab ihm den Namen *Jason*. Zwanzig Jahre waren verstrichen, als der rechtmässige Thronerbe, zum kräftigen Jüngling herangeblüht, nach der Ebene wieder herabstieg, um seine Aeltern aufzusuchen. Auf der schwierigen Wanderung büsste er zufällig einen seiner Schuhe ein. Nun aber hatte Pelias von Delphi das Orakel erhalten, er solle sich vor Jedem hüten, der mit Einem Schuhe vor ihm erscheinen würde; kaum war daher Jason auf den Marktplatz der Stadt gelangt, als er die Aufmerksamkeit des vorüberfahrenden Thronräubers, dem das böse Gewissen beständige Unruhe verursachte, auf sich zog, nicht seiner ausserordentlich schönen und waffengeschmückten Heldengestalt wegen, sondern weil er als Einschuhträger dastand. Auf die Erkundigung des erschrok-

kenen Pelias, wer er sei, gab Jason offene Auskunft; jener eilte mit stolzen Rossen in seine Burg zurück, dieser liess sich von der staunenden Volksmenge zu seinem greisen Vater Äson geleiten, feierte das fröhliche Fest seiner Heimkehr und trat sodann vor den ruchlosen Vetter, um seine Rechte auf die Herrschaft geltend zu machen und den Streit friedlich, wie es Blutsverwandten gezieme, zu schlichten. Pelias konnte den Ansprüchen des streitfertigen Widersachers nichts als List entgegensetzen; er schlug ihm desshalb vor, er solle den gekränkten Schatten ihres gemeinschaftlichen Vorfahren Phrixus versöhnen und das goldene Vliess aus Colchis zurückholen, wozu Pelias seither durch nächtige Traumgesichte aufgefordert worden sei. Er selbst stehe schon in zu hohen Jahren, um die Fahrt zu wagen. Kehre Jason unter Götterschutze mit dem Vliess zurück, so sei er bereit, ihm das Zepter abzutreten. Der muthvolle Jüngling ahnete nicht, dass der falsche Pelias hoffe, er werde bei diesem gefährlichen Abenteuer unterliegen; daher nahm er die Bedingung an, rief die Helden Griechenlands zusammen, baute das Schiff Argo und segelte von Jolcus ab. — Die Seefahrt ging glücklich von Statten. Nachdem die Argonauten eine Zeitlang bei den Frauen der Insel Lemnos, die ihre Männer erschlagen hatten und als Amazonen lebten, in festlicher Behaglichkeit zugebracht, bestanden sie eine Menge Gefahren, als sie ihrem Ziele weiter zusteuerten. Der fromme Orpheus aber beschwichtigte die Stürme, von welchen sie überfallen wurden, durch Leiertöne, Opfer und Gelübde, womit er die zürnenden Gottheiten versöhnte. Die Riesen, welche sich ihnen bei Landungen feindlich widersetzten, erlagen unter der Faust der Dioscuren und des Hercules. Ein Zufall fügte es indessen, dass der letztgenannte Held an der Küste von Mysien, wo er seinen Liebling *Hylas* durch die Nymphen einer Quelle verlor und suchen ging, von den Gefährten zurückgelassen wurde; weil er bei diesem Geschäft zu lange ausblieb. Die weitersegelnden Schiffer verrichteten noch mancherlei Abenteuer. Sie befreiten den blinden König *Phineus* in Salmydessus von den scheuss-

lichen *Harpyien*; ferner durchschnitten sie die vor dem Eingang in das schwarze Meer wie Thorflügel zusammenschlagenden Felsen, die sogenannten Symplegaden. Um nämlich nicht zerschmettert zu werden, schickten sie einen von der Göttin Pallas ihnen zugesandten Vogel voraus, der ihnen den Weg durch die schmale Oeffnung zeigen musste; dem Vogel wurde die Spitze des Schwanzes abgequetscht, dem hierauf nachfolgenden Schiff Argo die Verzierungen des Hintertheils: so glücklich kam es davon, wozu freilich auch die Leier des Orpheus beitrug, welche die Felsen durch ihren Wohllaut zum Lauschen und Stillstehen brachte. Nachdem diese Gefahr überwunden und zugleich für die spätere Schifffahrt auf immer gehoben war, stiessen die Argonauten mit den *stymphalischen* Vögeln zusammen, die eherne Flügel hatten, deren Federn sie wie panzerdurchbohrende Pfeile wider ihre Gegner abschossen. Die Helden vermochten sich der Ungethüme nur dadurch zu entledigen, dass sie ein heftig klirrendes Waffengetös erregten und die Brut verscheuchten. Endlich gelangten sie, am Gestade des schwarzen Meeres fortschiffend und sodann den Strom Phasis hinauffahrend, vor die Hauptstadt von Colchis, Namens Äa. — Sofort begannen die Feindseligkeiten mit dem Könige, der die Herausgabe des kostbaren Vliesses rund abschlug. Als Äetes jedoch einsah, dass er im offenen Kampfe gegen solche Streiter nichts ausrichten könne, so nahm er seine Zuflucht zu den Waffen der List und Zauberei. Er stellte dem Jason Bedingungen, unter welchen ihm der Sieg zufallen solle, während er im Stillen glaubte, dass er ihm Unerfüllbares vorschreibe. Zuerst sollte denn der Argonautenführer ein Paar flammenspeiende, erzhufige Stiere, die der zauberkundige Äetes besass, an einen diamantenen Pflug spannen, ein Stück Erdreich umackern, in die Furchen die Zähne einer grässlichen Schlange säen und die daraus hervorwachsenden Kriegsleute niederhauen. Zweitens sollte er den Lindwurm tödten, welcher das in einer waldigen Schlucht aufgehängte Vliess als Wächter fortwährend umzingelte, ein Ungeheuer, das die Grösse eines

Schiffes von fünfzig Rudern hatte. So schwer diese Aufgaben waren, Jason ging dennoch getrost darauf ein. Denn während die Verhandlungen vor der Hauptstadt darüber stattfanden, traf es sich, dass *Medeia* (Medēa), eine der Töchter des Äetes, die alle gleichfalls der Zauberei kundig waren, den jungen Helden erblickte und in heftige Liebe zu ihm entbrannte, die nicht unerwiedert blieb; die Königstochter beschloss, ihm als seine Gattin nach dem fernen Griechenland zu folgen, wenn das goldene Vliess erobert sei. Zu diesem Zwecke gab sie denn ihrem Verlobten einen Wunderbalsam, womit er seinen Leib bestrich und gegen den Gluthauch der Stiere unempfindlich machte; ferner einen Zauberstein, den er unter die aus den Furchen aufsteigenden Bewaffneten schleuderte, so dass diese sich, wie die Saatmänner des *Kadmos* (Cadmus), unter einander selbst anfielen und niedermetzelten. Endlich bannte sie durch Beschwörungsformeln auch den blauäugigen, buntschuppigen Drachen, wodurch sie ihren Bräutigam in den Stand setzte, ihn zu bewältigen und zu tödten. Der König sah, zu seiner nicht geringen Verwunderung, Alles gelingen. Gleichwohl suchte er nach neuen Ausflüchten und entwarf Pläne, die feindlichen Ankömmlinge sammt ihrem Schiff hinterlistig zu vernichten. Die Argonauten brachen daher in der Nacht mit dem goldenen Vliess heimlich auf, begleitet von Medeia. Ehe sie jedoch den Meerstrand erreichen konnten, schauten sie den verfolgenden Äetes hinter sich. In dieser Gefahr zerstückelte Medeia ihren jungen Bruder *Absyrtus*, den sie mitgenommen hatte, und streute die Gebeine seines Leibes auf den Weg. Während der jammernde Vater die einzelnen Glieder zusammensuchte, gewannen die Fliehenden Zeit, an das Ufer zu entkommen und die Anker zu lichten. — Die Heimkehr der Argonauten war nicht minder abenteuerlich als ihre Ausfahrt. Nach einem Bericht kehrten sie auf dem früheren Wasserpfade zurück; andere Sagen jedoch lassen sie verschiedene Wege, theils nördliche, theils südliche, einschlagen und an den fernsten Küstenländern umherschweifen. Man erzählt daher bald von Gefahren, die sie

auf der Donau nach dem adriatischen Meerbusen vordringend ausstanden, bald von wunderbaren Schicksalen, die sie am rothen Meer, am See Triton, in Aegypten und Libyen erfuhren; um den letztern Weg abzukürzen, luden sie sogar einmal das Argoschiff auf ihre Schultern und trugen es zwölf Tage lang über die Gebirge hinweg. Genug, sie erreichten das Mittelmeer, sei es vom Norden oder vom Süden aus, segelten an Italien und Sicilién hin, entrannen dort den Angriffen der Scylla und Charybdis, jener Wasserungeheuer, von welchen auch Homer singt, widerstanden den lockenden *Sirēnen*, die durch den Gesang des Orpheus besiegt wurden, und betraten das Eiland des ebenfalls aus Homer bekannten Fürsten *Alcinöus*, wo Jason sein Beilager mit Medeia hielt. Alsdann warf man Anker am heimathlichen Gestade von Jolcus. — Daselbst hatte Pelias mittlerweile, da die Argonauten lange ausblieben, die Hoffnung ihres Unterganges gefasst und die Aeltern des Jason ermordet. Die zauberkundige Gattin des Letztern vollzog die Rache an diesem Tyrannen, worüber man Medēa nachlese, und Jason bestieg für eine kurze Zeit den Thron seiner Ahnen. Die weiteren Schicksale dieses Helden und seiner Gemahlin sind unter Jason und Medēa geschildert.

Argus (griech.), der bekannte Wächter der schönen *Jo*, ein Geschöpf, das am ganzen Leibe mit Augen überdeckt war und desshalb zuweilen der „Allsehende" hiess. Man schreibt ihm bald hundert, bald tausend Augen zu, von denen die eine Hälfte offenstand, während die andere schlummerte. Wie es kam, dass die in eine Kuh verwandelte Jo von diesem unermüdlichen Hüter gepeinigt wurde, meldet uns die Sage von Jo; endlich befreite sie *Hermes* (Mercur), welcher, abgesendet von Zeus, in der Gestalt eines Hirten dem Argus nahte, durch Gespräch und Flötenmusik die sämmtlichen Späheraugen desselben einschläferte und ihm mit seinem Schwerte den Kopf abhieb. Von dieser That erhielt der listige Gott den Beinamen Argustödter (Argeiphontes), und eine der schönsten Bildsäulen Thorwaldsen's hat ihn dargestellt, wie er eben



die Sterne versetzt; denn also wünschte es die unvergängliche Liebe ihres göttlichen Gemahles. Wir sehen oben





Ariadne vor uns, wie sie mit Epheu und Weintrauben bekränzt ist und eine Trinkschale in der Linken hält; ein deutliches Zeichen ihrer beglückten Verbindung mit dem Gott, der sie zu den höchsten Ehren emporhob. Hier ruht sie in seinem Schoosse. Vergl. Minos.

Arion (griech.), ein berühmter Dichter und Sänger, der zugleich die Cither ausgezeichnet spielte, war gebürtig aus Methymna auf Lesbos, lebte am Hofe des Königs Periander zu Corinth und unternahm einst eine Reise durch Italien und Sicilien. Mit Schätzen beladen, welche ihm seine Kunstfertigkeit unterwegs eingetragen hatte, ging er zu Tarent an Bord eines Schiffes, um nach Corinth heimzukehren. Auf offner See überfielen ihn die Schiffer, als sie seine Reichthümer bemerkten, und wollten ihn umbringen. In dieser Noth bat er die Ruchlosen um die Erlaubniss, ein letztes Lied singen zu dürfen; worauf er bereit sei, sich selbst freiwillig in den Fluthen zu begraben. Man gestand ihm dieses zu; Arion trat auf das

Vordertheil des Schiffes, angethan mit seinem besten Sängerschmuck, liess unter Saitenklang ein schmelzendes Abschiedslied erschallen und stürzte sich alsdann in das Meer. Während die mörderische Rotte, unbekümmert um sein Schicksal, mit dem Raube weiter segelte, nahm einer von den zahlreichen Delphinen, die durch den wundervollen Gesang des Arion in die Nähe des Schiffs gelockt worden, den heiligen Künstler dienstfertig auf seinen Rücken und trug ihn über die sanften Wogen des Meeres an die heimathliche Küste. Wohlbehalten erreichte er bald darauf Corinth und erzählte dem Könige sein Geschick. Unterdessen liefen auch die Räuber im Hafen dieser Stadt ein; vor Periander geführt, wollten sie anfangs ihre Unthat abläugnen und gaben vor, dass Arion lebe und noch in Tarent sich aufhalte. Niedergedonnert aber durch das plötzliche Hervortreten des Sängers, dessen wunderbare Rettung sie sich nicht erklären konnten, gestanden sie augenblicklich ihre verbrecherische Handlung; worauf Periander die Mörderbrut an das Kreuz zu heften befahl. — Den Namen *Arion* führt auch ein redendes und weissagendes Ross, dessen Erzeuger *Poseidon* (Neptun) und *Demeter* (Ceres) waren. Zuerst besass es Herakles, dann ging es an den König *Adrastus* über, welcher bei dem Kampfe der Sieben vor Theben durch die Schnelligkeit desselben gerettet wurde.

Arkōna (nordisch), eine uralte Burgstadt auf dem nordöstlichsten Vorgebirge der Insel Rügen, wo der Hauptgottesdienst eines slavischen Volksstammes, der Ranen, in einem reichen und grossen Tempel stattfand, wurde schon im Jahre 1168 durch die Dänen zerstört. Der Volksglaube dasiger Bewohner versichert, dass sich diese Veste zuweilen noch jetzt auf dem Spiegel des Meeres, wohin sie versunken sei, in ihrer ehemaligen Pracht und Herrlichkeit zeige.

Armīda (mittelalt.), eine von Tasso in seinem „befreiten Jerusalem" ausgesonnene weibliche Gestalt, die Nichte des Fürsten *Hidrart* von Damaskus, welche von Liebe zu *Rinaldo* ergriffen, diesen edeln Helden, ohne den die hei-

lige Stadt nicht erobert werden konnte, mit Rosenketten umwand und entführte. Sie brachte ihn nach ihren im atlantischen Ozean gelegenen *Gärten*, deren Reize sprüchwörtlich geworden sind, hoffend, dass er in ihren Armen die ritterliche Tugend vergessen und nicht ferner an die Bezwingung Jerusalems denken werde. Allein die wunderschöne und mächtige Zauberin täuschte sich. Eine Gesandtschaft des Herzogs Gottfried von Bouillion, die von einem Zauberer den Aufenthalt des Vermissten erfahren, erreichte das von Ungeheuern bewachte Eiland glücklich, bannte jeden Zauber mit einer goldenen Schutzruthe und widerstand allen Lockungen sowohl als Schrecknissen, die jeden Schritt umgaben. Der gefundene Rinaldo schämte sich seiner Weichlichkeit und kehrte heimlich mit den Boten in das Heerlager zurück. Vergebens suchte sich Armida zu rächen, indem sie sich ihrem Geliebten als seine bitterste Todfeindin gegenüberstellte; dieser zog sich siegreich aus allen ihm bereiteten Schlingen, verfolgte und fing die heidnische Zauberfrau. Schon wollte er den Todesstreich gegen sie führen, als die frühere Neigung, die in seinem Busen nicht erloschen war, ihm den Arm lähmte. Er bekehrte sie daher zum Christenthume und wählte sie zu seiner Gemahlin. Eine Dichtung, welche durch die einfache Musik Glucks verherrlicht, später von andern Tonkünstlern zu Opern benutzt wurde.

Artĕmis (griech.), bei den Römern *Diāna*, die Zwillingsschwester des *Apollo*. Artemisia, Feste dieser Göttin, vorzüglich in Delphi und Syracus gefeiert, Artemisium, ein derselben geweihter Tempelort. S. Diāna und über ihre Geburt Apollo.

Arthur oder Artus (nordisch-brit.), der Sohn des britischen Oberfeldherrn *Uther Pendragon* und der schönen *Ingerna*, zeichnete sich schon als Jüngling durch Heldenhaftigkeit dermassen aus, dass er gleich nach seines Vaters Tode die Heerführerstelle desselben erhielt. Die *Fee Morgāna* war seine Schwester, der Zauberer *Merlin* sein Freund. Von England ausgehend, unterwarf er Schottland und Irland sammt den in zwei Schlachten gedemüthigten

Sachsen; hierauf durchzog er mit siegreichen Heeren Norwegen, Dänemark, Flandern und Frankreich, schlug bei Paris die römischen Truppen, bekämpfte die spanischen Riesen und kehrte endlich nach Britannien zurück, um seinen Neffen Modred zu züchtigen, welcher sich gegen ihn empört und seine Gemahlin *Ginevra* verführt hatte. Nach glücklicher Wiedereroberung seines Reiches, gab ihm der Zauberer Merlin den Rath, die sogenannte *Tafelrunde* zu stiften, einen Bund der ausgezeichnetsten Ritter, welche sich nach und nach um ihn geschaart und an seinen abenteuerlichen Feldzügen Theil genommen. Um eine runde Marmortafel versammelt, hielten denn diese auserlesenen Helden, an der Seite ihres Königs Arthur, fröhliche Mahlzeiten; ihre Anzahl betrug neunundvierzig und durfte, gemäss der Veranstaltung jenes Zauberers, nicht anders vervollständigt werden als dadurch, dass auf dem leergewordenen Sitze der Name des neuen Mitgliedes, welches eintreten sollte, von selbst in goldenen Buchstaben erglänzte. Denn alle Stühle prangten auf diese Weise mit den Namen ihrer Inhaber bezeichnet. Wer sich unberufen auf einen erledigten Sessel niederzulassen wagte, war augenblicklich des Todes; er versank unter den Boden des Festsaals in die Tiefe. Als vornehmste Sterne der Tafelrunde und zugleich als Arthurs einstige Kampfgefährten rühmt die Sage Percival, Lancelot vom See, Sir Gawein und Irwin. Der König beschloss sein thatenreiches Leben als Sieger auf dem Schlachtfelde; er fiel im Jahre 542 auf der Insel Awalon oder Camlan, bewundert von den Briten, welche Jahrhunderte lang wünschten, dass er wieder aufstehen und sie von dem Joche der Angelsachsen befreien möchte.

Asaheim (nordisch), ein fabelhaftes Land des Ostens, aus welchem die *Asen* stammten und nach Skandinavien kamen. S. Asen und Asgard.

Ascanius (griech. und röm.), s. Äneas.

Äsculapius (röm.) und Asklepios (griech.), der Gott der *Arzneikunst*, ein Sohn des *Apollo* und der *Corönis*,

welche von Apollo selbst aus Eifersucht getödtet und sodann als Leiche durch ihn und die Hülfe des *Hermes* (Mercur) noch glücklich entbunden wurde. Dem weisen Centaur *Cheiron* (Chiron) zur Erziehung übergeben, machte der Knabe solche Fortschritte in den Wissenschaften und vornehmlich in der Heilkunst, dass man mit Recht von ihm sagen konnte, er sei der Erbe von des Vaters Vollkommenheit in diesem Fach. Denn er rettete nicht nur eine erstaunliche Menge Sterbliche vom Tode, sondern rief auch mehrere bereits Verstorbene wieder ins Leben zurück, wie den Capăneus, Lycurgus, Hippolytus und Andere. Es lief daher von *Pluto*, welcher die Entvölkerung der Unterwelt fürchtete, Klage über ihn bei dem *Zeus* ein, und da der höchste Gott ausserdem besorgte, die Menschen möchten die Hülfe der Götter künftighin verachten, wenn ein solcher Helfer auf der Erde weile, so erschlug er den gegen die seitherige Ordnung der Dinge keck widerstrebenden Asklepios durch einen Blitzstrahl. Die Verfertiger des letztern, die Cyclopen, wurden hierauf von dem erzürnten Apollo getödtet, wofür dieser seinerseits, aus dem Reiche der Götter verbannt, eine Zeitlang auf der Erde zubringen musste. — Homer und Pindar kennen den Asklepios nur als den vollkommensten Arzt; sehr bald aber zollte man dem segensreichen Sohne des Apollo in Griechenland, wie später in Rom, göttliche Verehrung, man weihte ihm Tempel, Haine, Bildsäulen und Feste. Denn nach seinem Tode dachte man sich ihn unter die Götter aufgenommen und bildete ihn ab als einen ernsten, dem Zeus ähnelnden Mann; langgescheiteltes dichtlockiges Haar schmückte das Haupt, ein bärtiges Kinn vermochte den sanften Ausdruck seines Angesichts nicht zu verfinstern, welches die Miene eines tiefsinnigen, aber ruhigen Forschers offenbarte. Gewöhnlich trug er einen Stab, um welchen eine Schlange gewunden war, als Sinnbild der Klugheit, während der ihm geheiligte Hahn, den man ihm auch häufig zum Opfer darbrachte, die ärztliche Wachsamkeit andeuten sollte. Wenn die Kranken, die zuweilen in einen seiner Tempel geschafft wurden, glück-

lich genesen waren, so pflegten sie ihm nicht nur durch Opferspenden zu danken, sondern im Heiligthum auch ein Täfelchen aufzuhängen, worauf man den Verlauf der Krankheit und die angewendeten Arzneimittel, zum Nutzen und Frommen für ähnliche Fälle, verzeichnete; hieraus entstand denn allmählig die wissenschaftliche Heilkunde der frühesten Aerzte. Man schrieb dem Asklepios mehrere Gattinnen, Söhne und Töchter zu; die Söhne, Asklepiaden genannt, pflanzten die väterlichen Kenntnisse als heilige Geheimnisse auf ihre Nachkommen fort, für die zuletzt alle Aerzte galten. Wirkliche Söhne hiessen *Machāon* und *Podalirius*, sie standen durch ihre Kunst den Griechen vor Troja bei; von seinen Töchtern feierte man besonders die *Hygēa* oder *Hygiēa* (die Göttin der *Gesundheit*) und die *Panacēa* (die von *allen Krankheiten* befreiende Göttin). Uebrigens waren dem Gott noch der Hund, die Ziege, die Eule und der Rabe geweiht.



Asen (nordisch), die heidnischen Götter und Göttinnen des Nordens, an deren Spitze *Odin* stand. Sie sollen aus *Asaheim* eingewandert sein, einem unbekannten östlichen Lande, dessen Hauptstadt *Asgard* hiess und auch nachmals immer als der eigentliche Wohnsitz dieser Götter betrachtet wurde. Wie die prosaische Edda sagt, bildeten sie Himmel und Erde, bestimmten der Sonne und des Mondes Lauf und ordneten den Wechsel von Tag und Nacht. Ausser Odin, ihrem Könige, nennt man folgende Asen männlichen Geschlechts: *Thor*, der Gott der Stärke, *Freyr*, der Befruchtende, der Regen und Sonnenschein verleiht, *Niord*, der Herr des Windes, *Balder*, der Geber alles Guten und der Hort der männlichen Schönheit, *Widar*, der Gott der Verschwiegenheit, *Wali* oder Ali, der Meister in der Kunst des Bogenschiessens, *Uller*, ebenfalls ein guter Bogenschütze und ein hurtiger Läufer auf Eis-

schuhen, *Braga*, der Gott der Dichtkunst, *Heimdal*, der Wächter an der Pforte zur Himmelsburg, *Forsete*, der Gott des Friedens, der Eintracht und Geselligkeit, *Tyr*, der Kriegsgott und Spender des Sieges, und *Hoder*, der blinde Gott, der Hort der Nacht. Die *Asynien* oder weiblichen Asen hatten zur Königin *Frigga* oder Jörda, die Gemahlin Odins; die übrigen waren *Freia*, die Göttin der Liebe, *Iduna*, die Göttin der Unsterblichkeit und Braga's Gemahlin, *Laga*, die Freundin Odins, *Gefion*, die Göttin der Jungfräulichkeit, *Siöfna*, die Göttin der Zärtlichkeit, *Lofn* oder Löffa, die Göttin der ehelichen Eintracht, *Rinda*, Wali's Mutter, *Eira*, die Göttin der Arzneikunst, *Gerda*, Freyrs Gattin, *Syn* oder Sygn, die Göttin der Gerechtigkeit, *Var* oder Wara, die Göttin der Treue und Wahrheit, *Sol*, die Sonne, *Gna*, die Botin der Götterkönigin Frigga, *Hlyn* und *Fylla*, zwei vorzügliche Dienerinnen derselben, und ausserdem die *Nornen*, welche das Schicksal und die Zeit beherrschen, und die *Walkyren*, die Lenkerinnen der Schlacht. — Aus diesen Asen wählte Odin zwölf Richter, die in einem prächtigen Tempel Sitzung hielten; neben ihnen, auf einem erhabenen Thron, von welchem er Himmel und Erde überschaute, prangte Odin selbst, der Vorsteher dieses Gerichts, welches über das Wohl der Götter und Menschen urtheilte. Da die Asen vorzüglich den Krieg und ritterliche Spiele liebten, so besassen sie ausgezeichnete Rosse, Asenpferde genannt; das schönste, Namens *Sleipner*, hatte Odin, es zählte acht Füsse, von welchen vier abwechselnd ausruhten, so dass es niemals ermüdete. Wie grosse Macht man aber auch diesen Göttern zuschrieb, so glaubte man doch von ihnen, dass sie am Ende der Welt untergehen müssten; nur *Alfadur*, der als Urgott nicht zum Asengeschlecht gehörte, galt für unsterblich.

Asgard (nordisch), der Olymp des Nordens, die Asaburg oder der himmlische Wohnsitz der *Asen*, eine prachtvolle weite Stadt, welche auch „die grünende Heimath der Götter" hiess, da sie von immergrünen Hainen umschattet war, in denen sich die Götter nach ihren Festmahlen und

heiteren Kampfspielen zu erquicken pflegten. Die nordischen Weltlenker, welche aus dem östlichen Götterlande *Asaheim* stammten, zogen dahin. Eine wunderbare Strasse, wegen ihres Zitterns und Bebens die *Bifröstbrücke* genannt, verknüpfte dieses in der Weltmitte gelegene Himmelsreich mit der Erde. Ein dreifarbiger Regenbogen nämlich, aus grünem Wasser, blauer Luft und rothem Feuer zusammengesetzt, war sie stark genug, die guten Götterwesen sammt ihren Pferden zu tragen, zu schwach jedoch für die in Muspelheim hausenden Feinde und für die gewaltigen *Hrymthussen*, die Riesensöhne Jotunheims, gegen die sie ausserdem durch den immerwachen Gott *Heimdal* und durch die beständig lodernde Gluth des dritten Farbenstreifes geschirmt wurde, welche jeden nahenden Sterblichen augenblicklich zu Asche verzehrte. Die Asen selbst bauten die herrlichen Palläste, aus denen Asgard bestand und worin sie wohnten; ungeheure Gebäude von Gold, Silber und bunten geschliffenen Edelsteinen. Zuerst verdient Erwähnung das stolze *Walaskialf* mit einem Prunksaal, worin Sitze für die zwölf grossen Asen angebracht waren, unter ihnen ein Thronsitz, genannt *Hlidskialf*, von so ausserordentlicher Höhe, dass man von ihm aus das ganze Weltall überschauen konnte. Er war aber nur bestimmt für den Götterkönig *Odin*, dem jenes Haus gehörte, und für seine Gemahlin *Frigga*. Ein zweiter Pallast, in welchem der Friedensgott *Forsete* wohnte, hiess *Glitner*, ein dritter, den die Liebesgöttin *Freya* zum seligsten Aufenthaltsorte machte, *Folkwang*, und ein vierter, den die Göttinnen zum Wohnsitz erkoren, *Wingolf* oder die Halle der Freundschaft. Vor allen übrigen Pallästen merkwürdig und ausgezeichnet war die *Walhalla*, der Sammelplatz der in der Schlacht rühmlich gefallenen Krieger, der *Einheriar* oder Heldengeister.

Asia (griech.), die Tochter des *Oceănus* und der *Tethys*, vermählt mit dem Titanen *Japĕtus*, gebar den *Promētheus*, *Atlas* und andere Titanensprösslinge. Der Welttheil Asien empfing von ihr seinen Namen.

Asklepios (griech.), s. Äsculapius (römisch).

Äson (griech.), s. Argonauten.

Asōpus (griech.), ein Flussgott von *Oceănus* und *Tethys* erzeugt, hatte eine Menge Kinder, unter diesen *Ägīna*, die unter Äacus erwähnt ist.

Astarte (phönizisch), eine uralte Göttin, welche man als lebenzeugende, gebärende und befruchtende Schöpferin, der ägyptischen *Isis* vergleichbar, vornehmlich zu Tyrus in Phönizien und zu Carthago, der grossen phönizischen Pflanzstadt, anbetete. Man stellte ihr als männliche Gottheit den Moloch oder Molech zur Seite, wie der mütterlichen Isis den Osīris. Die Griechen erkannten in der Astarte ihre *Aphrodite* (Venus) wieder; da die letztere ihnen jedoch für den Begriff dieser fremden Gottheit nicht ausreichen mochte, verglichen sie die syrische Gestalt ausserdem bald mit *Selēne* (Mondgöttin), bald mit *Hera* (Juno) und bald mit *Demēter* (Ceres). Die Römer, welche sie später zu Carthago hochverehrt antrafen, wussten ihr keinen besseren Namen zu geben als die carthagische Juno, um dadurch den Grad der göttlichen Würde zu bezeichnen, in welcher Astarte bei diesem Seevolke glänzte.



Asträa (griech.), die Göttin der *Gerechtigkeit* oder die als Person betrachtete Redlichkeit, die von Zeus oder Apollo oder auch von dem Titanen *Asträus* abstammte, waltete unter den Menschen so lange, als sie fromm waren und das goldene Zeitalter blühte. Im silbernen stieg sie nur selten einmal von den Gebirgen herab. Mit dem Beginn des eisernen, als ein entartetes Geschlecht sich Waffen schmiedete, verliess sie die Erde ganz, um als Sternbild der Jungfrau oder als Asträa des Thierkreises am Himmel zu leuchten. Die übrigen Gottheiten waren schon früher

entwichen, sie zog sich zu allerletzt von dem blutbefeuchteten Boden zurück, und die von Zeus gesandte Sündfluth schwemmte die gottlose Sippschaft weg. Von *Dike* wird das Nämliche erzählt.

Asträus (griech.), des Titanen *Crius* Sohn, sollte nicht allein mit *Heměra*, der Tagesgöttin, die *Asträa* erzeugt, sondern auch als Gatte der *Eos* (Aurora) die Windgötter *Zephўrus*, *Borĕas* und *Notus*, ferner den Morgenstern und die übrigen Gestirne hervorgebracht haben.

Astydamīa (griech.), s. Peleus.

Asynien (nord.), die Göttinnen des Nordens, s. Asen.

Atalante (griech.), eine kriegerische Heldenjungfrau, deren Schicksale von der Sage, was Personen und Oertlichkeit betrifft, so verschieden dargestellt werden, dass man zwei Atalanten angenommen hat. Die eine, aus Arcadien stammend, die Tochter des Königs *Jasus* und der *Clymĕne*, wurde von ihrem Vater, der sich statt der Tochter einen Sohn gewünscht hatte, in dem Waldgebirge Parthenion ausgesetzt, wo eine der Jungen beraubte Bärin das verlassene Kind fand und aufsäugte. In der Wildniss heranwachsend, gerieth Atalante unter die Jäger des Gebirgs, deren Beschäftigungen ihr gefielen, so dass sie bald eine vollendete Jägerin ward; sie erlangte nicht blos männliche Stärke und Herzhaftigkeit, sondern vermochte auch, so schnellfüssig war sie, einen Hirsch in seinem Laufe einzuholen. Zugleich erblühte sie zu solcher Schönheit, dass sie einst von zwei Centauren, Rhöcus und Hyläus, plötzlich überfallen wurde; allein die Jungfrau wand sich von ihnen los und schoss sie mit Pfeilen nieder. Den meisten Ruhm gewann sie durch ihre Theilnahme an der berühmten Jagd auf den *calydonischen* Eber, welche *Meleăger*, der Sohn des *Öneus*, an der Spitze der tapfersten Jugend Griechenlands veranstaltete; die Heldin hatte dabei das Glück, dem Ungethüm die erste Wunde zu versetzen. Meleager selbst erlegte späterhin das Thier, nachdem es von den Jägern noch geraume Zeit verfolgt worden war; man erkannte ihm daher den Siegespreis zu, der in der Haut und dem Kopfe des Ebers bestand. Der Sieger indessen

liebte die reizende Atalante; desshalb schenkte er diese Ehrenzeichen der Jungfrau, um ihre Gegenliebe zu gewinnen, indem er vorwandte, dass sie die eigentliche Siegerin sei, weil sie das Thier zuerst getroffen. Diesen Grund wollten die beiden Oheime des Meleager, die Söhne des Thestius, nicht gelten lassen, sondern beanspruchten den Preis, wenn Meleager ihn ausschlage, für sich selber und suchten die stolzen Siegszeichen mit Gewalt in ihre Hände zu bringen, wobei sie jedoch von ihrem Neffen getödtet wurden. Die seither spröde Atalante, welche auf diese Weise den Ruhm der Eberjagd davontrug, ergab sich nun dem Helden und gebar den kampfrüstigen *Parthenopäus*, der in dem Kriege „der Sieben vor Theben" umkam. Die Sage erzählt noch von ihr, dass sie auch am Argonautenzuge sich betheiligte und nach ihrer Rückkehr von ihren Aeltern nicht blos erkannt, sondern auch als berühmte Heldin freudig aufgenommen wurde. — Die zweite Atalante war, wie die Sage behauptet, die Tochter des böotischen oder argivischen Königs *Schöneus*, und glich der ersteren an Schönheit, Tapferkeit und Schnelligkeit im Wettlauf, aber auch an Sprödigkeit des Sinnes. Auf ihre Ueberlegenheit pochend, forderte sie die Freier zum Rennspiel heraus; der Bewerber musste unbewaffnet den Schnelllauf nach einem bestimmten Ziele beginnen, die Jungfrau folgte ihm mit der Lanze und durchbohrte den Eingeholten und Ueberwundenen. Nachdem schon mehrere Unglückliche dergestalt das Leben eingebüsst, erschien *Hippomĕnes*, des Megăreus Sohn, als Freier und unterwarf sich der gefährlichen Probe. Die Göttin *Aphrodite* (Venus) hatte ihm jedoch drei prachtvolle goldene Aepfel geschenkt; als der Wettlauf stattfand, liess er einen nach dem andern fallen. Ueberrascht von dem Anblick der herrlichen Kleinodien, bückte sich die nachstürmende Atalante nieder und raffte sie einzeln auf; versäumte aber so viele Zeit darüber, dass der Freier glücklich das Ziel erreichte. Die durch diese List besiegte Jungfrau wurde nun die Gemahlin des Hippomenes; unbesonnener Weise aber vergass derselbe, seiner Retterin, der Liebesgöttin,

durch Opfer den gebührenden Dank abzustatten. Aphrodite rächte sich dadurch, dass sie das liebestrunkene Paar zur Entheiligung eines Haines veranlasste, welcher der Göttin *Cybĕle* gehörte; die letztere verwandelte sie hierauf zornig in ein Paar Löwen und spannte sie an ihren Wagen.

Ate (griech.), das Unheil, eine göttliche Gestalt, welche theils in Schuld verwickelt, theils als strafendes Verhängniss, wie *Themis* oder *Nemĕsis*, die Schuldigen und Uebelthäter züchtigt.

Äternitas (römisch.), die zur Person erhobene *Ewigkeit*, eine Göttin, die man häufig auf Münzen abbildete. Man verlieh ihr eine ernste weibliche Gestalt und vershiedene Attribute, welche alle den Zweck hatten, ihr Wesen zu versinnbildlichen: eine *Kugel*, auf der sie bald sitzt, bald mit einem Fusse steht, ein Ding bezeichnend, das weder Anfang noch Ende hat. Ferner einen *Elephanten*, mit welchem sie fährt, wegen der langen Lebensdauer dieses Thieres; einen *Phönix*, als ein Geschöpf, von welchem man glaubte, dass es sich stets aus seiner Asche wieder verjünge; eine in den Schwanz sich beissende *Schlange* oder auch einen *Ring*, zur Andeutung des Nämlichen, was die Kugel vorstellte. Bisweilen gab man ihr auch in die Rechte das Haupt der *Sonne*, in die Linke das des *Mondes*, aus dem Grunde, weil man den Lauf dieser Weltgestirne für endlos hielt.

Atesch (persisch), das von den Persern angebetete heilige Feuer, dessen Flamme *Ormuzd* selbst anfachte. Das Gebet, welches man fünfmal des Tages dabei hersagte, hiess *Atesch-Behram*, der Feuertempel *Atesch-Kaneh*.

Athămas (griech.), einer der Söhne des Äolus, König über einen Theil von Böotien, vermählte sich mit *Nephĕle*, welche ihm zwei Kinder gebar, den *Phrixus* und die *Helle*, die ein hartes Loos erdulden mussten. Denn Athamas verstiess ihre Mutter aus Liebe zur *Ino*, einer Tochter des *Cadmus*, die er dann auch heirathete, während Nephele bald vom Gram hingerafft wurde. Ino beschenkte

ihren Gemahl mit zwei Söhnen, dem Learchus und Melicertes, bewies sich aber gegen die Kinder erster Ehe als eine böse Stiefmutter und sann auf allerlei Ränke, um dieselben aus dem Wege zu räumen. Sie wusste Misswachs im Lande zu erregen, worauf man Boten an das Orakel abschickte, um Rath zu holen; Ino bestach sie jedoch, dass sie die Antwort zurückbrachten, die Kinder der Nephele müssten den Göttern geopfert werden, wenn das Uebel weichen solle. Schon war der betrogene Athamas im Begriff, das Opfer vollstrecken zu lassen, als die schutzberaubten Geschwister ihre im Olymp weilende Mutter um Hülfe anriefen; Nephele sandte ihnen alsbald einen goldfelligen Widder zu, welchen sie besteigen und über das Meer entfliehen sollten, in einem anderen Lande Schutz suchend. Phrixus und Helle verliessen in der Nacht das heimathliche Gestade unbemerkt; Helle hatte aber das Unglück, von dem Rücken des Widders, der sie über die Wogen trug, herabzufallen und in den Fluthen zu ertrinken. Zum Andenken an ihren Tod empfing das Meer, in welchem dies geschah, für alle Zeiten den Namen das Meer der Helle oder *Hellespontos*. Ihr Bruder Phrixus dagegen gelangte glücklich auf dem göttlichen Widder nach Colchis, wo er bei dem Könige *Äëtes* eine sichere Zufluchtsstätte fand. Unter Ino ist die Strafe geschildert, die das böse Weib nachmals erfuhr, und unter Phrixus die wichtige Folge, die seine Rettung durch den wunderbaren Widder hatte. Uebrigens spann die Phantasie verschiedener Dichter die Sage von der Ino verschieden aus.



Athene (griech.), s. Minerva (römisch).

Äther (griech. und römisch), der Himmelsraum, ein Sohn des *Chaos* und des *Dunkels*, erzeugte anfangs mit der *Erde* (Gäa) Giganten, Titanen und Ungeheuer, später aber wurde er der Wohnsitz der seligen Götter oder der Himmel, beherrscht von Jupiter.

Athos (griech.), einer der bekanntesten *Giganten*, welche mit den Göttern Krieg führten und den Himmel stürmten. Er nahm einen Berg in Thracien und schleuderte ihn gegen die Götter empor; der Blitz des Zeus aber widerstand diesem furchtbaren Geschoss, der Coloss fiel nach Macedonien herab und erhielt nunmehr den Namen Athos.

Atlantīden (griech.), die sieben Töchter des *Atlas*, siehe Plejaden.

Atlantis (griech.), eine fabelhafte Insel, die eine uralte ägyptische Sage nach Westen, hinter die Säulen des Hercules, in den Ocean verlegte, galt für ein stolzes Reich von grösserem Landumfang, als Africa und Asien zusammengenommen. Daselbst blühte ein goldenes Zeitalter, die zahllose Bevölkerung mit allen Glückseligkeiten überschüttend. Die Fürsten des Wunderlandes erstreckten eine Zeitlang ihre Herrschaft bis nach Europa und Africa. Als die Bewohner jedoch in Lasterhaftigkeit versanken, geschah es, dass ein Erdbeben ausbrach und der Ozean das gesammte Reich binnen vierundzwanzig Stunden spurlos in der Tiefe begrub.

Atlas (griech.), ein Tohn des Titanen *Japĕtus* und der Oceanide *Clymĕne*, Bruder des *Promētheus*, war der riesige Träger des Himmelsgewölbes. Denn als die Titanen sich in der Urzeit gegen die Götter empört hatten, von diesen besiegt und in den Tartarus hinabgeschleudert worden waren, legte Zeus dem Atlas zur Strafe, dass er an diesem Aufruhr Theil genommen, die ganze Last des Himmels auf die Schultern. Er stand im Abendland, wo man das eine Ende der Erdscheibe suchte, in der nordwestlichen Gegend von Africa. In seiner Nähe befanden sich die berühmten Gärten der *Hesperīden*, seiner Töchter. Als

unter andern Abenteuern *Hercules* einst dem Auftrage sich fügen musste, die goldenen Aepfel aus diesen Gärten zu holen, ging er zum Atlas und ersuchte ihn, sich aufzumachen und die Aepfel herbeizuschaffen, indem er sich erbot, an seine Stelle zu treten und den Himmel einstweilen zu tragen. Der Titane erfüllte seinen Wunsch, liess die schreckliche Last auf den Nacken des Hercules gleiten, der neben ihm niedergekniet war, und begab sich auf den Weg. Die Freiheit erschien ihm aber so süss, dass er, mit den gepflückten Aepfeln zurückkehrend, nicht sofort wieder unter das alte Joch sich beugen mochte, sondern eine zweite Reise antreten und die Aepfel dem *Eurystheus*, der sie verlangt hatte, selbst nach Griechenland überbringen wollte. Hercules indessen fürchtete, dass der Titane Lust haben möchte, für immer auszubleiben; daher bediente er sich der List und erklärte, dass er dagegen nichts einzuwenden habe; nur solle Atlas den Himmel für einen Augenblick halten, damit er ein Kissen auf seine Schultern legen und eine bequemere Stellung einnehmen könne. Sobald die schwere Bürde wieder auf dem Nacken des überlisteten Titanen lag, ergriff der befreite Stellvertreter die goldenen Aepfel und eilte davon. — Von *Perseus* ferner erzählt eine mit der vorigen allerdings nicht übereinstimmende Sage, dass er, nach Besiegung der Gorgonen, zum Atlas kam und von ihm gastliche Aufnahme begehrte. Allein der greise Himmelsträger schlug ihm dieses Gesuch ab, obgleich er dadurch gegen die in jenen Tagen so heiligen Gesetze der Gastfreundschaft sündigte. Perseus strafte das Verbrechen hart; er hielt dem Titanen das grässliche Medusenhaupt vor das Angesicht, wodurch der Riese augenblicklich vom Scheitel bis zur Zehe in Stein verwandelt wurde. Sonach hätte derselbe späterhin dem Hercules jene Gefälligkeit nicht wohl leisten können.

Ätna (griech.), eine Uranide, welche dem bekannten Berge auf der Insel Sicilien, der Sage nach, den Namen gegeben hat. Unter dem Fusse des Ätna ruht, wie Pindar und Äschylus erzählen, der hunderthäuptige Götterfeind *Ty-*

phon, welcher durch Zeus getödtet und dorthin geschleudert ward, aber noch als Leiche Flammen speit; zugleich verlegte man in den Bauch des Feuerberges eine Werkstätte des *Vulcanus* (Hephästos), welcher mit den Cyclopen die Blitze des Zeus verfertigt und auf der Zinne hämmernd sitzt.

Atreiden (griech.), oder Atrīden, die Söhne des *Atreus*, Namens *Agamemnon* und *Menelāus*, die in Mycēnä und Sparta herrschten und Troja zerstörten.

Atreus (griech.), der Enkel des *Tantălus* und Sohn des *Pelops*, erwarb mit seinem Bruder *Thyestes* das Königreich Mycēnä, da sie aus Elis flüchten mussten, wo ihr Vater herrschte. Ueber ihre und ihres Hauses frühere Schicksale s. Tantălus und Pelops; die beiden Brüder pflanzten den Fluch ihres Stammes fort, namentlich berüchtigt durch das sogenannte schauerliche „*Mahl des Thyestes*". Anfangs lebten sie friedlich, Atreus im Norden, Thyestes im Süden von Mycenä herrschend. Allein der letztere knüpfte mit der Gemahlin des Atreus, welche *Aërŏpe* hiess und bereits die Mutter zweier Söhne, des *Agamemnon* und *Menelāus*, und einer Tochter *Anaxibia* geworden war, ein sträfliches Liebesbündniss an. Sobald der Gatte von dem Verbrechen Kunde erhielt, lockte er den Bruder unter verstellter Freundlichkeit in sein Haus, liess ein Festmahl anrichten und gab Befehl, die mitgebrachten beiden Söhne des Thyestes (sie hiessen *Tantălus* und *Plisthĕnes*) insgeheim zu schlachten, gebraten auf die Tafel zu bringen und das mit Wein vermischte Blut der gemordeten Kleinen als Trank vorzusetzen. Nachdem der arglose Vater von dem grässlichen Gericht genossen hatte, überfiel ihn eine ängstliche Sehnsucht nach seinem jungen Söhnepaar; da deckte Atreus eine bisher verhüllte Schüssel auf, worin Haupt und Füsse der Erschlagenen sich befanden. Voll Schreck und Entsetzen eilte Thyestes aus dem Hause des Mordes hinweg; selbst die Sonne, die nie zuvor einen solchen Gräuel erblickt hatte, wandte ihre reinen Strahlen von dem ruchlosen Pallast der Tantaliden ab, Apollo hielt schaudernd seine Rosse an und lenkte den

Sonnenwagen nach Osten zurück, das Reich Mycenä mit Dunkel umnachtend. *Ägisthus*, ein später erzeugter Sohn des Thyestes, rächte die unerhörte Frevelthat; er durchstach nicht nur seinen Oheim Atreus, in dessen Gunst er sich einzuschleichen gewusst hatte, meuchlerisch mit dem Schwert, als derselbe eines Tages am Meergestade den Göttern Opfer darbrachte, sondern häufte auch blutiges Verderben über dessen Sohn Agamemnon, welches wiederum an ihm selbst nicht ungerochen blieb. S. Clytämnestra und Orestes.

Atrŏpos (griech.), die Unabwendbare, eine der drei *Parzen* und zwar diejenige, welche den von ihren beiden Schwestern *Clotho* und *Lachĕsis* gesponnenen Lebensfaden unerbittlich *abschneidet*, sobald die vom Schicksal bestimmte Zeit verronnen ist. Man stellte sie als ein altes Mütterchen mit einer Scheere dar.

Attes oder Atys (kleinasiat.), s. Cybĕle.

Auge (griech.), die Tochter des *Aleus* und der *Neära*, eines Königspaars zu Tegĕa in Arcadien, war durch *Hercules* insgeheim schwanger geworden, obgleich sie als Priesterin im Dienste der *Minerva* stand. Ihr Vater zürnte desshalb und übergab sie dem *Nauplius*, einem seiner Freunde, mit dem Auftrage, sie in das Meer zu werfen; dieser liess sich jedoch durch ihre Schönheit rühren und geleitete sie zum König *Teuthras* nach Mysien, nachdem sie unterwegs ein Knäblein geboren hatte, welches auf dem Berge Parthenius ausgesetzt wurde. Eine Hindin säugte den jungen Sohn des Hercules, bis Hirten ihn fanden und zu ihrem Herrn, dem Könige *Corўthus*, brachten, der den Knaben zu einem wackeren Helden erzog. Als *Telĕphus* (so war das Kind von den Hirten genannt worden) erwachsen war, brach er auf, seine Mutter zu suchen; das delphische Orakel zeigte ihm an, dass sie in Mysien zu finden sei. Teuthras, der König dieses Landes, welcher die verlassene Auge an Kindesstatt angenommen hatte, war bei der Ankunft des Jünglings eben in einen schweren Krieg verwickelt. Telephus half ihm die Feinde schlagen, wofür der gerettete Fürst den Sieger zum Erben seines

Reiches einsetzte und mit der Hand seiner Pflegetochter, die er als sein wirkliches Kind ansah, zu belohnen gedachte. So gerieth Telephus in Gefahr, ohne sein Wissen die eigene Mutter zu heirathen; glücklicherweise jedoch widersetzte sich Auge dieser Vermählung so standhaft, dass sie sogar nach einem Schwerte griff, um den liebestrunkenen Verlobten, der sich in der Brautnacht nicht abweisen lassen wollte, gewaltsam zurückzuscheuchen oder zu tödten. Während sie miteinander kämpften, fuhr plötzlich ein furchtbarer Drache zwischen sie, den die Götter in das Hochzeitsgemach schickten; Auge erschrak über das Ungethüm dermassen, dass sie das Schwert fallen liess, welches nun der zornige Bräutigam erhaschte und gegen die Braut ausstreckte. In der Meinung, dass sie von ihm ermordet werden solle, rief Auge mit lauter Stimme ihren geliebten Hercules um Hülfe, und an diesem angstvollen Ausruf erkannte der Sohn plötzlich die gesuchte Mutter. Freudig eilte Telephus zum Könige und zeigte ihm die Entdeckung an; worauf Teuthras nicht zögerte, den edeln Heldensohn, zum Ersatz für die verlorene Braut, mit seiner wirklichen Tochter *Argiŏpe* zu vermählen.

Augeias (griech.) oder Augīas, König der *Epēer* (Epeier), war der Sohn des *Phorbas*, eines rhodischen Heros, und der *Hyrmĭne*, nach andern Sagen ein Sohn des *Helios* oder auch des *Neptun* und einer Nymphe. Seine eigentliche Berühmtheit erlangte dieser König durch ein Abenteuer des *Hercules*. Denn nachdem Augeias ehrenvollen Antheil am *Argonautenzuge* genommen, liess er sich in Elis nieder und scharrte, theils durch Bedrückung seiner Unterthanen, theils durch Beraubung seiner Nachbarn, Reichthümer zusammen. Wie bei allen damaligen Herrschern, machten seine vorzüglichste Habe Viehheerden aus. Er besass einen ungeheuren Stall, in welchem 3000 Rinder standen; der Ruf davon hatte sich durch ganz Griechenland verbreitet. Es schien keine leichte Aufgabe, den Dünger aus diesem seit geraumer Zeit nicht gemisteten Gebäude hinauszuschaffen. *Eury-*



stheus gebot daher dem Hercules, unter andern mühseligen Verrichtungen, die er dem Göttersohne aufbürden durfte, den Stall des Augeias binnen einem einzigen Tage zu reinigen. Allen andern Sterblichen wäre es unmöglich gewesen, in so kurzer Frist mit dem schmutzigen Geschäft fertig zu werden. Der königliche Besitzer des Stalles selbst hegte die Zuversicht, dass die Sache unausführbar sei; desshalb gestand er dem Hercules, der zum Nutzen eines Fremden nicht umsonst arbeiten wollte und sich als Lohn den zehnten Theil der Rinder ausbedang, die Forderung zu. Der Held indessen vollbrachte das Abenteuer glücklich; er half sich dadurch, dass er die beiden benachbarten Flüsse Alpheus und Peneus in die Stallräume hineinleitete, den Unrath hinausschwemmte und solchergestalt nicht einmal eines ganzen Tages bedurfte, um die Aufgabe zu Stande zu bringen. Unter mancherlei Ausflüchten, eigentlich nur von Geiz getrieben, verweigerte hierauf der überraschte Augeias die Auslieferung der versprochenen Rinder, obgleich sein eigener Sohn *Phyleus*, zum Schiedsrichter aufgerufen, für Hercules stimmte und dem Vater Unrecht gab. Zornig jagte der König Beide aus seinem Reiche. Der Held kehrte aber bei günstigeren Zeitumständen späterhin zurück, überzog den Wortbrüchigen mit Krieg, tödtete ihn und setzte den redlichen Sohn desselben zum Herrscher ein. Die Reinigung jenes Stalles rechnete man unter die vornehmsten Grossthaten des Hercules.

Aurōra (römisch) oder E o s (griech.), die schöne Göttin der *Morgenröthe*, eine Tochter des Titanen *Hyperīon* und seiner Schwester *Theia*. Sie zog morgens dem aus dem Oceănus heraufsteigenden *Sonnengotte* voraus, ihm mit Rosenfingern die goldene Himmelspforte öffnend und Rosen auf seine Bahn streuend, während sie selbst einen flatternden Krokosschleier trug und daherschwebte auf dem Gespann der göttlichen Rosse Lampos und Phaëthon. Denn der Sonnengott Helios, den sie so getreu begleitete, war ihr Bruder; *Selēne*, die Mondgöttin, ihre Schwester. Nachdem die Tageslaufbahn zurückgelegt ist, verschwindet

Aurora mit ihrem Bruder durch das entgegengesetzte, am Atlas befindliche Thor des Himmelsgewölbes im westlichen Oceanus, wo sie ein harrendes Wunderschiff besteigen und auf der andern Seite der Erdscheibe wiederum nach Osten segeln. S. Helĭos. Man gab der Aurora zuweilen auch ein Gespann von vier Rossen und legte ihr Flügel bei; neuere Künstler haben sie durch die prachtvollsten Gemälde dargestellt. Ausser dem *Asträus,* dem sie mehrere Windgötter und die Sterne gebar, liebte sie noch vier Sterbliche, den *Orīon*, *Clitus* (Kleitos), *Tithŏnus* und *Cephălus* (Kephalos), schöne Jünglinge, die sie in ihr Reich entführte, um Verbindungen mit ihnen zu schliessen, welche theilweise ebenfalls durch Kinder gesegnet waren.

Auster (römisch) oder Notus (griech.), der Südwind, einer der vier Hauptwinde, s. Notus.

Autochthŏnen (griech.), *Erdgeborene*, hiessen diejenigen Fürsten und Stämme, die eine so alte Abkunft hatten, dass man nicht wohl nachweisen konnte, wenn und woher sie in ihre Wohnsitze eingewandert wären. Die Athener und Arcadier machten auf ein solches Alter vor andern hellenischen Völkern Anspruch. Vergl. Aborigĭnes,

Autolўcus (griech.), ein Sohn des *Hermes* (Mercur) und der *Chiŏne*, nach Andern andern Ursprungs, zeichnete sich durch Schlauheit und Betrügereien aus, wie sein Vater, der Gott Hermes. Er raubte die Heerden des *Sisўphus*, die dieser jedoch, nicht minder listig, wieder zu erlangen wusste, ferner die Rinder des *Iphĭtus* und den berühmten Helm des *Amyntor*. Sein Wohnsitz war am Parnass; man schrieb ihm sogar das Vermögen zu, sich selbst sowohl als die gestohlenen Gegenstände verwandeln zu können. Der heranwachsende *Hercules* lernte von ihm die Kunstgriffe des Ringens.

Autonŏë (griech.), s. Cadmus und Actäon.

Avatar (indisch), die Verkörperung, indem ein göttliches Wesen in ein erdgeborenes Wesen übergeht; wie man denn von dem zweiten Gliede der Dreieinigkeit, dem Gott *Wischnu*, zehn solcher Verwandlungen annimmt.

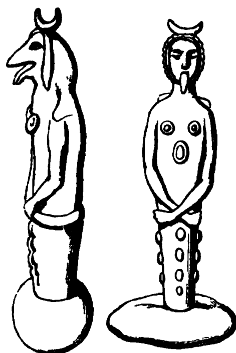
Avernus (römisch), ein düsterer, mit uralten Waldungen umschatteter und von steilen Ufern eingeschlossener See, welcher für einen Ausbruch des unterirdischen *Achĕron* galt, in der Nähe von Neapel und Bajä, hart an der Meerküste, gelegen. An seiner tiefsten und schauerlichsten Stelle befand sich eine Höhle, welche man für einen Eingang in das Schattenreich selbst ausgab, und Virgil lässt den *Änēas* durch diesen Schlund in die Unterwelt hinabsteigen, nachdem der Held im anstossenden Walde, auf das Geheiss der Sibylle von Cumä, den goldenen Zweig abgebrochen hatte, den er vorzeigen musste, um vom *Charon* über den Styx gefahren zu werden. Der See war den Göttern der Unterwelt heilig und man holte sich dort Orakel; zwar bewunderte man ihn wegen seiner Klarheit und Tiefe, hielt aber sein Wasser für so schweflig, dass man glaubte, es könne kein Fisch darin leben, während er einen solchen, angeblich aus dem Todtenreich heraufdampfenden Pesthauch ausdünsten sollte, dass kein Vogel über ihn hinfliegen könne, ohne getödtet in seinen Kessel niederzufallen. Von letzterem Umstande rührte sein ursprünglich griechischer Name *Aornos*, der vögellose Ort. Noch heutzutag zeigt man die Grotte der cumäischen Sibylle sowohl als den vormaligen Eingang zur Schattenwelt, obgleich die Gegend durch ein Erdbeben im J. 1538 eine grosse Umwandlung erfahren hat. Der See heisst jetzt *Lago d'Averno*. Die Römer sagten geradezu Avernus für Orcus oder Unterwelt, und *avernisch* für unterirdisch und zum Schattenreich gehörig.

B.

Baal (kleinasiat.), wörtlich *der Herr*, also der höchste Herr der Welt, des Himmels Gebieter und König, vornehmlich der *Sonnengott* der Phönizier, Carthager, Babylonier und Syrier. Man ehrte ihn durch Menschenopfer, am längsten zu Carthago, wo die Römer seinen Dienst erst mit der Zerstörung der Stadt zu zerstören vermochten. Ein Hauptsitz der barbarischen Anbetung war Tyrus, dessen Einfluss eine Menge Völkerschaften, zeitweilig auch die benachbarten Israeliten mit diesem Gräuel ansteckte. Ohne Zweifel gleichbedeutend mit dem in Phönizien ebenfalls angebeteten *Moloch*, wurde der Baal dargestellt als ein stierköpfiges Ungeheuer, welches man aus Erz verfertigte, das im Innern aber hohl war und eine Oeffnung in der Brust hatte. Wenn das Opfer stattfinden sollte, wurde das abscheuliche Bild glühend gemacht; hierauf legte ein Priester in die vor die Brust gestreckten beiden Arme des Abgotts das dem Feuertode geweihte Kind hinein. Umfangen von dem heissen Erz, zuckte das hülflose Kleine hin und her, bis es in Folge der eigenen Bewegung durch die Brustöffnung in den glühenden Bauch des Götzen hinabrollte. Das Wimmern



des unglücklichen Opfers übertönten die wildjauchzenden Gesänge der in Purpurgewänder gekleideten Priester, welche den Altar umtanzten; die Mutter musste nicht nur dabei zugegen sein, sondern auch in das freudige Festlied einstimmen, ja, musste auch den Glauben theilen, dass die krampfhaften Bewegungen des Schmerzes, welche das Kind zu machen pflegte, bevor es in den Ofen versank, Wonne und Vergnügen ausdrückten. Dergleichen grässliche Schauspiele feierte man gewöhnlich an erhabenen Stätten, um ihren Glanz weit und breit zu zeigen. Dem männlichen Baal aber wurde eine weibliche Gottheit, Baaltis, die Herrin, die Himmelskönigin und Mondgöttin, zur Seite gesetzt. Sie war des Baal Gemahlin, entweder die Schwester der *Astarte* oder Astarte selbst, und hatte den Hauptsitz ihrer Verehrung in Byblus. Den babylonischen Baal kannten die Griechen unter der Benennung *Belos* und gaben ihm den Namen *Zeus Belos*, um den höchsten Gott jenes fremden Volkes zu bezeichnen.



Bacchanalien (römisch) und Bakcheien (griech.), dem *Bacchus* zu Ehren gefeierte Feste, auch *Dionysien* genannt. Ferner Bacchanten und Bacchantinnen (römisch) oder Baccheuten und Bacchen (griech.), das männliche und weibliche Gefolge des *Bacchus*, entzückte Verehrer und Verehrerinnen dieses Gottes. S. unter Bacchus Näheres.

Bacchus (römisch) und Bakchos (griech.), der Gott *des Weines*, welchem die Römer ausserdem den altitalischen Namen *Liber* gaben, während sie auch die bei den Griechen sonst noch häufigen Benennungen *Bakchios*, *Jakchos*, *Dionўsos*, *Bromios* und *Lyäos* in ihre Sprache aufnahmen. Er war der Sohn des *Zeus* und der schönen *Semĕle*,

einer Tochter des nach Griechenland gekommenen Königs *Cadmus*, und stammte also mütterlicherseits aus der Stadt Theben. Unter Semele ist erzählt, wie Zeus sich der von *Hera* (Juno) getäuschten Jungfrau nahte und gezwungen war, die Geliebte mit seinen flammigen Blitzen zu verbrennen. Der himmlische Bräutigam schützte aber wenigstens das Kind ihres Schoosses vor gleichem verderblichen Schicksal, er verschloss es wunderbarerweise in seine Hüften und liess es noch drei Monate lang reifen; worauf Bacchus geboren und dem Botengott *Hermes* (Mercur) übergeben wurde, mit dem Auftrage, ihn nach dem Berge Nysa zu bringen, wo die schöngelockten, in schattigen Grotten wohnenden Nymphen das Knäblein an ihren Brüsten säugten, pflegten und erzogen. Einer Sage nach vertrat *Ino*, die Schwester der Semele, zuvor eine Zeitlang Mutterstelle; die Rache der eifersüchtigen Hera ereilte jedoch, wie unter Ino erzählt ist, diese Verwandte ebenfalls für die Wohlthat, die sie dem verhassten Sohne des Zeus zu erweisen wagte. An der Erziehung desselben betheiligten sich, andern Angaben zufolge, ausser jenen Bergnymphen noch mehrere Personen, die *Musen*, der *Silēnus* mit seiner Satyrnschaar und die *Panen* (Faunen), die späterhin allesammt in seinem Gefolge auftraten, als der jugendliche Göttersohn die Wälder des Nysa zu durchstreifen begann, mit Lorbeer und Epheu bekränzt, jauchzenden Festruf erhebend und heilige Chöre anstellend. Denn Bacchus pflanzte den seither auf der Welt unbekannten Weinstock, bereitete aus den Trauben einen begeisternden Trank und lehrte zugleich allen Sterblichen, die sich ihm verehrend gesellten, seine neue Erfindung. Den Rang unter den Olympiern musste er sich jedoch erst erwerben. Um sich nun der Menschheit im vollsten Glanze zu zeigen, und die Herzen für seinen Dienst zu erobern, unternahm der göttliche Jüngling vor allen Dingen einen Festzug über die ganze Erde. Umringt von seinem männlichen Anhang, den entzückten Bacchanten, umjauchzt von einem Schwarm lusttrunkener Frauen, die Bacchantinnen genannt wurden, und umlärmt von den muthwil-

ligen Satyrn und Panen, brach er nach Indien oder Asien auf. In den Gesangesjubel, welchen das fröhliche Gefolg anstimmte, und in das über Berg und Thal tönende *Euoi* (Evoë) der begeisterten Schaaren mischte sich der liebliche Schall der Flöte, die wirbelnde Pauke und der Donnerbraus der Cymbeln, Trommeln und Schellen. Die wilden Bacchantinnen, die auch *Mänäden* und *Thyäden* hiessen, trugen die Stirn mit Reben und Epheu, das lose flatternde Haar mit Schlangen, den Leib mit den Fellen junger Hirsche geschmückt, schwangen in den Händen als trotzige Waffe den weinrankenumflochtenen *Thyrsus* und streckten lodernde Fackeln empor, wenn sie ihre fröhlichen Reigentänze durch die Nacht fortsetzten. Der kranzgeschmückte erhabene Chorführer selbst liess sich bald gemächlich in einem mit *Centauren* oder Luchsen, Panthern oder Tigern bespannten Wagen daherführen; bald ritt er auf einem Löwen oder Tiger oder Elephanten seine musikumrauschte Bahn. — So zog Bacchus durch die entferntesten Länder Asiens und kehrte triumphirend, nach einer Menge glücklich bestandener Abenteuer, über Arabien, Aegypten und Libyen nach Griechenland zurück. Ueberall entflammte der Freudenspender ein neues Leben, indem er die Menschen mit der Wohlthat seines sorgenverscheuchenden Trankes beschenkte und in der Anpflanzung des Weinstocks unterrichtete. Wo er freundliche Aufnahme fand, theilte der wunderthätige Gott Belohnungen aus. Unter anderm hatte ihm der phrygische König *Midas* eine Gefälligkeit erwiesen; wofür der Geizhals die Zauberkraft zu besitzen wünschte, dass Alles, was er mit den Händen berühren würde, sich in Gold verwandeln möchte. Der Gott erhörte sein thörigtes Verlangen. Allein da sogar die Speisen und Getränke, die Midas über die Lippen bringen wollte, zu gediegenem Golde wurden, gerieth er in Gefahr zu verhungern und zu verdursten und musste den Geber bitten, ihn von dieser verhängnissvollen Eigenschaft wieder zu befreien; was denn auch durch ein Bad in dem Flusse Pactōlus geschah, dessen Wellen fortan unerschöpflichen Goldsand mit sich

führten. — Dagegen strafte Bacchus den frevelhaften Widerstand, auf welchen er gelegentlich stiess. Unter Agäve und Pentheus findet man die Rache geschildert, die er an diesen seinen nächsten Verwandten endlich nahm, weil sie ihm in seiner Mutterstadt Theben die göttliche Anerkennung hartnäckig versagten. Ein anderes Beispiel seiner unnachsichtlichen Strenge bietet Lycurgus dar. Ein drittes gab er an einer Anzahl tyrrhenischer Schiffer, welche ihn einst nach Naxos überfahren sollten, aber da sie aus seinem Purpurgewand schlossen, dass er ein reicher Königssohn sein müsse, auf den ruchlosen Einfall kamen, ihn nach Italien zu entführen und als Sklaven zu verkaufen. Schon hatte der Gott sich fesseln lassen, als das schwimmende Fahrzeug plötzlich mitten im Meere feststand, aus dem Kiel desselben grüne Reben und Epheuranken emporwuchsen und die Masten umschlangen, die Fesseln von dem Leibe des Bacchus abfielen und der Erzürnte sich in einen gewaltigen Löwen verwandelte. Voll Entsetzen sprangen die Schiffer über Bord, ertranken aber nicht, sondern erhielten allesammt die Gestalt von Delphinen, mit Ausnahme des Steuermanns, der seine Genossen vergebens von ihrem gewinnsüchtigen Vorhaben abgemahnt hatte. Der Redliche brachte hierauf das Schiff allein gen Naxos und ward daselbst der erste Priester des neuen Gottes. — Auf der Insel Naxos war es auch, wo der heimgekehrte Bacchus die schöne *Ariadne* fand, die von Theseus eben treulos verlassen worden war; er wählte sie zur rechtmässigen Gemahlin, seine Unsterblichkeit mit ihr theilend. Die Söhne dieser Ehe waren Önōpius, Evanthes und Staphy̆lus. Auch die Göttin *Venus* (Aphrodite) gebar ihm mehrere Kinder, den *Hymenäus*, den *Priāpus* und einer Sage nach die holden *Grazien*. Ferner gewann er Sprösslinge aus andern Verbindungen mit reizenden Frauen sterblichen Ursprungs und liebenswürdigen Nymphen. Nachdem er endlich den Kreislauf seiner Thaten auf Erden vollendet hatte, holte er seine Mutter Semele aus der Unterwelt und wurde mit dieser in den Olymp aufgenommen,

von den Griechen aber als ein Gott verehrt, dem man, trotz seines späten Entstehens, die ausserordentlichste Macht zuschrieb und einen üppigen Naturdienst widmete. Ausser den heiligen Mysterien gab es besondere ihm bestimmte Feste, die Dionysien, so genannt von einem seiner gebräuchlichsten Namen; sie zerfielen in grosse und kleine. An den erstern, welche zu Anfang des April statthatten, versammelten sich alle Bewohner von Attica in ihrer Hauptstadt Athen, mit Veilchen, Rosen und andern Blumen des wiedergekehrten Frühlinges bekränzt. Eine Bildsäule des Gottes wurde feierlich durch die Gassen getragen, begleitet von Chören aus Knaben und Männern, welche Festlieder sangen, die den Namen Dithyramben erhielten. Zugleich brachte man dem Bacchus Opfer, die in *Böcken* bestanden; denn der Bock als gefrässiger Zerstörer des Weinstocks musste ihm zur Sühne geschlachtet werden. Diese grossen städtischen Dionysien entsprangen allmählig aus den kleinern, die auf dem Lande gefeiert wurden, zur Zeit der Weinlese, um die Mitte des Dezember. Beiden Festen aber verdankt das griechische Schauspiel seinen Ursprung und seine Vollendung. Die dithyrambischen Gesänge nämlich, welche an jenen Tagen die Bocksopfer umtönten, erlangten durch sinnreiche Köpfe grössere Mannichfaltigkeit und höhere Kunstform; sie wurden zu volksthümlichen Dichtungen erweitert, die geschickte Redner vortrugen, mit den Chören abwechselnd, welche das ewige Lob des Bacchus zu preisen hatten. Es waren Fabeln theils ernsthaften, theils lustigen und lächerlichen Inhalts. Die Darsteller, welche anfangs mit beweglichen Schaubühnen von Ort zu Ort zogen, empfingen zur Belohnung, wenn ihr Spiel gefallen hatte, den höchsten Preis des Festes, einen Bock, wie der Festgott selbst. Nachdem im Laufe der Zeit eine bestimmte Ordnung zwischen Erzählung und Chorgesang getroffen war, nannte man die ernsthaften Fabeln vorzugsweise *Tragödien* oder Bocksopfergesänge, die heiteren Stücke *Komödien* oder Lustreigen, und die Scenen, worin Spassmacher und Satyrn auftraten, *Satyrspiele*. Dergleichen nach und nach

veredelte Dichtungen stattete man späterhin auf den besser eingerichteten Schaubühnen der Städte mit vermehrtem Prachtaufwand aus; man gab sie nicht blos bei Gelegenheit der Bacchusfeste, sondern wiederholte sie, sobald sie Beifall geärntet hatten, auch an andern Tagen der Musse. Zur Zeit des Äschylus und durch diesen Dichter erreichte die Bühnenkunst, in Betreff der Schauspieler sowohl als der Chorsänger, die höchste Vollkommenheit. Es wurde Sitte, an den beiden Schlusstagen der grossen Dionysien öffentliche Wettkämpfe zwischen den Poeten anzustellen; sie führten neue Stücke auf und besondere vereidigte Richter entschieden über den Siegespreis. – Solchergestalt sehen wir, dass Bacchus sich nicht umsonst in der Gesellschaft der tiefsinnigen Musen befand; er verknüpfte ihre Künste mit dem praktischen Leben und beseelte, gleich dem Musenfürsten Apollo, die Dichter mit dem Hauche poetischer Begeisterung, indem er ihnen eine über die nüchterne Vernunft erhöhte Stimmung verlieh, einen süssen Wahnsinn, welchem Euripides prophetische Gabe und Seherkunst beizumessen wagte. Daher dem göttlichen Freudenspender, der selbst die geistigen Genüsse der Menschen steigerte, nicht nur die Theater geweiht waren, sondern auch ein Gipfel des Parnassus, während Apollo die andere Zinne behauptete. — Auf diesem Berge aber war zugleich der Hauptsitz einer wilderen Bacchusfeier, die ursprünglich aus Thracien über Griechenland sich verbreitet hatte; gegen die Zeit des kürzesten Tages, doch nur alle drei



Jahre, strömten dort eine zahllose Menge Frauen und Jungfrauen zusammen, um als Bacchantinnen gekleidet sich der rauschendsten Lust zu überlassen. Tanzend und schwärmend brachten diese Mänaden, durch den Einfluss des feurigen Rebentrankes über die schüchterne Sitte weggehoben, mehrere Tage und Nächte in den waldumkränzten Höhen bei Delphi zu. Auch anderwärts fanden dergleichen Aufzüge weiblicher Raserei statt. Die Römer ahmten die griechischen Taumelfeste in ihren Bacchanalien nach, die jedoch zu solcher Zügellosigkeit ausarteten, dass sie zuletzt vom Senat streng untersagt wurden. — Was die Gestalt des jugendlichen Bacchus anbelangt, so kündigt



sie, nach dem Mythologen Hirt, eher das Rundliche, Weiche und Anmuthige einer Jungfrau, als eines Jünglings an. Das Gesicht ist ein längliches Oval ohne scharfe Umrisse, aber mit lieblichen vollen Lippen; das Auge ohne Lüsternheit, der Blick eher gesenkt und schmachtend. Als eigenthümliche Zierde trägt er eine Stirnbinde; die langen wellichten Haare, die hinten in einen Knoten geschürzt sind, so dass nur einzelne Locken von beiden Seiten über die Achseln fallen, umgiebt eine Weinlaub- oder Epheuranke. Sein Körperbau ist wegen der schmalen Schultern und der mehr fleischigen, als muskulös gewölbten Brust weder untersetzt, noch wegen der volleren, jungfräulich runden Hüften schlank. Derbheit und Stärke, wie sie aus gymnastischer Uebung entspringen, fehlen seinen Formen ebenso wie scharfe und eckige Umrisse. Ein leichter Hauch von Schwellung umfliesst harmonisch seine Glieder vom Scheitel bis zur Zehe; Bacchus ist Aphrodite unter den Gestalten der männlichen Jugend. Zuweilen bedeckt ihm ein nachlässig umgewor-

fener weiblicher Prachtmantel einen Theil der Schultern und Hüften, seltener fast den ganzen Körper; manchmal hängt ihm auch ein Rehfell queer über die Brust. — Der



bärtige oder *indische* Bacchus, sagt Hirt weiter, ist von würdevoller, hoher, königlicher Bildung. Die weite, vielgefaltete, bis zu den Füssen reichende und bis zu den Ellenbogen mit weiten Aermeln versehene Tunica, zugleich mit dem weiten prachtvollen Mantel darüber, deutet mehr auf asiatische Weichheit und Prachtliebe, als auf die griechische männliche Einfachheit. Sein Haupthaar flattert bald in langen krausen Locken, bald ist es theilweise in einem zierlichen Bausch um den Kopf aufgebunden. Das breite Diadem trägt er bald um die Stirn, bald durch die Haare geflochten über dem Scheitel. Der Bart ist lang und wellicht, aber nicht wie bei den Obergöttern gerollt. In seinen Gesichtszügen liegt erhabene Ruhe, Milde und



Heiterkeit. Ausserdem sieht man ihn noch mit *Hörnern*. Der gehörnte Bacchus hat theils eine Bildung, welche, die Hörner ausgenommen, von dem jugendlichen Bacchus in nichts abweicht, theils eine Gestalt mit struppigem Haar und lüsterner Miene, so dass er, ausser den Ohren, alle Aehnlichkeit mit einem jugendlichen Faun besitzt. Die Hörner zeigen auf einen Mythus hin, welcher ihn wie den bärtigen Bacchus überhaupt nach Indien versetzt und der ihn nicht blos den Verbreiter der Weinzucht, sondern auch den Urheber des Ackerbaues nennt, indem er die ersten *Stiere*

vor den Pflug gespannt habe. — Gewöhnlich rief man den Bacchus als Freudenspender an, zuweilen aber auch als helfenden Gott; wie ihn denn Sophokles mehrmals herbeiwünscht, damit er Pest und sonstige Noth wegschaffe. Selbst von Beweisen kriegerischer Tapferkeit weiss die reichgeschmückte Sage zu erzählen; so siegte er, wie Horaz singt, in einem furchtbaren Streite mit den *Giganten*, wobei er Löwengestalt annahm. Die Alten gaben ihm eine unzählige Menge Beinamen, die sich auf Geburt, Erziehung, Gefolge, Gestalt, Kleidung und Thaten bezogen, ihn als Weingott oder als Hort der Cultur überhaupt bezeichneten oder von Festen und Orten (Naxos, Alea, Elis, Tmolus), wo man ihn vorzugsweise ehrte, herstammten. Auch an Attributen liess man es nicht fehlen. Dahin gehörten vornehmlich Stirnbinde oder Diadem, Kränze von Epheu oder von traubengemischten Weinranken, der lange, mit ebensolchen Zweigen umwundene Stab, der den Namen *Thyrsus* führte und als Handspeer diente, obschon er nur einen Fichtenzapfen an der Spitze hatte. Ingleichen Trinkhörner und Becher, Leier, Syrinx, Flöte, Pauke und andere musikalische Instrumente, Fackeln, theatralische Masken und das ganze bunte Gefolge von Löwen, Tigern, Panthern, Eseln und Böcken, Satyrn und Panen, Bacchanten und Bacchantinnen.

Bajaderen (indisch), Götterdienerinnen oder Hierodulen, in Indiens Sprache *Dewedaschies* genannt, deren Amt es ist, religiöse Gesänge und Tänze auszuführen, besonders in dem Tempel der obersten Götter. Doch giebt es mehrere Classen, die keine so hohe Bestimmung haben, sondern ihre Künste und Reize, wie eine Art von Schauspielerinnen, gegen Lohn dem Publikum widmen. Sie werden von ältlichen Frauen, in deren Hause sie leben, an alle diejenigen vermiethet, welche Festlichkeiten veranstalten wollen, damit ihre schönen Gestalten zur Verherrlichung derselben und zur Erhöhung der Freude dienen, wie sie selbst die Freude schmetterlingsartig suchen. Sie nehmen von ihren Liebhabern auch Geschenke an, die um so kostbarer ausfallen, je schöner sie selbst sind. Die hier abgebil-

dete stammte aus Pondicheri und galt in ihrer Jugend für die grösste Schönheit von ganz Indien; daher sie auch mit der Gunst der mächtigsten Fürsten einen unermesslichen Reichthum erwarb. Ihr Name war *Camatatschi*. Eine Bajadere zu sein und zu heissen, ist in Indien keine Schande, nach unsern Begriffen aber eine schimpfliche Sache.



Balder (nordisch), der zweite Sohn *Odins* und der *Frigga*, war der Gott der *Güte* und besass eine so ausserordentliche Schönheit, dass ihn stetes Licht umstrahlte und sein Haupt wie die Sonne glänzte. Die Sage schildert seinen frühzeitigen Untergang. Er wurde durch den schadenfrohen und tückischen *Loke* hinterlistig ermordet und unter der allgemeinen Trauer der Asen zugleich mit seiner lieblichen Gattin *Nanna* bestattet, welche diesen Verlust nicht zu überleben vermochte, sondern mit dem Theuern bei seinem Leichenbegängnisse sich verbrennen liess, damit sie auch nach dem Tode an seiner Seite weilen konnte. Hierauf suchten ihn die Asen aus dem Reiche der *Hel* oder *Hela*, der Königin der Unterwelt, zurückzuholen; sein Bruder *Hermode*, ausgerüstet mit dem väterlichen Wunderpferde Sleipner, ritt hinab und erlangte von der Todtengöttin das Versprechen, den geschiedenen Balder freizugeben, wenn es wirklich wahr sei, dass die ganze Welt um ihn weine und seine Rückkehr wünsche. Hermode sagte dies den betrübten Göttern an. Alsbald schickten sie Boten aus, um Erkundigung einzuziehen; die Nachrichten lauteten günstig, Himmel und Erde mit allen Geschöpfen klagten um den Verlorenen und selbst die Steine verriethen durch ihre feuchte Oberfläche, dass sie gleichfalls weinten. Schon glaubten die Asen, dass die Bedingung erfüllt sei, als der letzte Bote zurückkam und meldete, dass er in einer abgelegenen Grotte ein Jotenweib angetroffen, welches jedes Trauerzeichen versagt habe.

Man schöpfte zwar Verdacht, dass der Mörder Loke sich die Gestalt dieses Weibes gegeben, um durch seine Bosheit noch sogar die Auferstehung des edeln Gottes zu verhindern; wie dem aber auch sein mochte, Balder erhielt seine Freilassung nicht. Er muss im Reiche der finstern Hel verweilen, bis die grosse Götterdämmerung anbricht, wo sich auch die Pforten der Unterwelt öffnen werden; alsdann steigt er mit Nanna freudig empor, baut mit den andern Asen das neue Asgard, *Gimle* oder Himmel genannt, und herrscht ewig in ihrer Gemeinschaft fort.

Barden (nordisch), sonst auch *Skalden*, hiessen die heiligen Dichtersänger, welche eine Art Harfe oder Leier, die sogenannte *Telyn*, spielten. Das Lob der Götter, Tempel und Haine, die Verewigung grosser Thaten, siegreicher Schlachten, der Tapferkeit und des Edelmuths, ingleichen der Preis der schönen Natur war es hauptsächlich, was ihre Seele zu feierlichen Tönen begeisterte. Sie verherrlichten, wie Tacitus berichtet, schon den glänzenden Sieg, welchen Arminius oder Hermann über die Legionen des Varus erstritt.

Basilisk (nordisch), ein fabelhaftes Ungethüm, von welchem man glaubte, dass es die Macht habe, schon durch den blossen Blick seines Auges zu tödten, gleich der *Gorgo* des Alterthums. Ausserdem war es stark, giftig und sogar unverwundbar; daher konnte man sich nur durch einen Spiegel schützen, den man ihm vorhielt. Denn sah das Thier hinein, so entsetzte es sich dergestalt über seine eigene Hässlichkeit, dass es auf der Stelle zerplatzte. Der Basilisk besass angeblich die Gestalt eines ungeheueren Hahnes, dessen Schnabel und Krallen ehern waren, streckte einen langen Schweif von sich, geformt wie drei spitz auslaufende Schlangen, und sollte aus einem Ei hervorgehen, das ein dreissigjähriger Hahn in das Wasser lege, worin es von einer Kröte ausgebrütet werde.

Battus (griech.), der Sprössling eines Geschlechtes, das bis zu den Argonauten zurückging, auf der Insel Thera wohnhaft, litt am Stottern und frug dessbalb das Orakel zu Delphi um Rath. Dieses befahl ihm eine Colonie nach

Libyen zu führen, wenn er geheilt sein wolle. Der Fürst gehorchte, und als er an der fremden Küste ausgestiegen war, begegnete ihm ein furchtbarer Löwe, über dessen Anblick der Stammelnde so heftig erschrak, dass er die äusserste Anstrengung machte, um seine Gefährten zur Hülfe herbeizurufen. In Folge dessen lösten sich die Bande seiner Zunge, er vermochte laut aufzuschreien, der Löwe entfloh und das Uebel des Battus war gehoben, wie das Orakel vorausgesagt. An einer schattigen Quelle, deren Nymphe *Cyrēne* hiess und die Geliebte des Apollo war, liess hierauf die Colonie sich nieder, baute die Stadt Cyrene, wie man sie nach jener Nymphe benannte, und Battus wurde der Herrscher eines mächtigen Reiches und der Stammvater der Battiāden, eines Königshauses, das noch zu der Zeit des Pindar blühte. Dieser Dichter besang die Geschicke des uralten Geschlechts in der vierten pythischen Festode.

Baucis (griech.) und Philēmon, ein phrygisches Ehepaar, dessen schlichter und rechtschaffener Wandel, durch die besondere Gunst des Himmels, sprüchwörtlichen Ruhm erlangte. In grauer Vorzeit nämlich geschah es, dass *Jupiter* und *Mercur*, auf einer ihrer Wanderungen, welche die Prüfung der Menschen zum Zweck hatten, nach Phrygien kamen. Die Nacht senkte sich herab, wesshalb sie in der Gestalt ermüdeter Pilger ein Obdach suchten; allein überall fanden sie die Pforten der Palläste und die Thore der Reichen verschlossen. Endlich pochten sie an die kleine, nur mit Stroh und Schilf gedeckte Hütte, worin Philemon mit seiner Gattin Baucis wohnte; die beiden redlichen Alten nahmen die Fremdlinge bereitwillig auf und trugen eifrig Speise und Trank zur Bewirthung herbei, ohne zu ahnen, dass Götter an ihrem dürftigen Heerde weilten. Als sie jedoch während der traulichen Mahlzeit bemerkten, dass der hölzerne Becher sich immer von selbst wieder mit Wein füllte, erkannten sie die Wahrheit, fielen den Himmlischen ehrfürchtig zu Füssen und baten sie um Verzeihung wegen ihres ärmlichen Empfangs; sofort eilte auch die geschäftige Baucis,

das Beste, was sie noch hatte, ihre einzige Gans zu holen, um sie den seltenen Gästen zu schlachten. Das gescheuchte Thier liess sich aber nicht fangen und flüchtete zuletzt unter den Schutz der göttlichen Dachgenossen, die nunmehr keine weiteren Beweise der Gastfreundschaft forderten, sondern hocherfreut sich zu erkennen gaben und ihre Wirthe auf einen Hügel hinausführten, der nahe vor der Thüre lag. Auf die Zinne gelangt, sahen die beiden Alten mit Schrecken, dass eine gewaltige Sündfluth die ganze Gegend überwogte und Alles mit Häusern und Bewohnern verschlang, ausgenommen ihre Hütte, die stehen blieb und zu ihrem höchsten Erstaunen sich plötzlich in einen säulengetragenen, goldgedeckten Tempel verwandelte. Zeus erklärte die Ursache und zeigte ihnen, wie er dort die Frevler bestrafe, hier die Guten belohne; worauf er das fromme Paar zu Priestern des neuen Tempels einsetzte und ihm die Bitte gewährte, gemeinsam aus dem Leben zu scheiden, wenn die Zeit des Todes annahe. Als Baucis und Philemon einst, gebeugt von der Last der Jahre, vor der Pforte ihres Tempels standen, fühlten sie sich auf einmal erstarrt; die Gattin war eine Linde, der Gatte eine Eiche geworden, und dies geschah in solcher Schnelligkeit, dass sie sich einander kaum ein letztes Lebewohl zurufen konnten.

Bayard (nordisch), das Ross der vier *Heimonskinder*, ausgezeichnet durch Schnelligkeit, Stärke und Muth, dabei so gross, dass alle vier Helden auf ihm sassen, und wunderbar anhänglich an diese seine Herren. Letzteres bewies es vor Allem durch seinen Tod. Denn es raffte sich immer wieder aus der Seine, worin es ertränkt werden sollte, empor, so lange sein Auge den ältesten Sohn des *Heimon* am Ufer erblickte; das treue, nach und nach mit sechs Mühlsteinen behangene Thier sank erst unter, als es sich zum letzten Male aus dem Wasser hervorarbeitete und den Herrn vermisste, welchen man gezwungen hatte das Ufer zu verlassen.

Bellerŏphon (griech.) oder Bellerophontes, wörtlich der Mörder des Belleros, war der Sohn des Königs

Glaucus von Corinth und ein Enkel des *Sisyphus*. Durch unvorsätzlichen Brudermord befleckt, flüchtete er zu einem seiner Verwandten, dem Könige *Prötus* von Argos, welcher ihn, nach alter Sitte, durch Sühnopfer von der Blutschuld reinigte und als Freund an seinem Hofe behielt. Unglücklicherweise aber fasste die Gemahlin des Königs, Sthenobäa, eine Tochter des lycischen Königs *Jobätes*, eine heftige Liebe zu ihrem Vetter, und da dieser ihre Leidenschaft, aus Scheu vor so schwerer Verletzung des Gastrechts, nicht erwiedern mochte, so klagte ihn das rachgierige Weib bei dem Gatten fälschlich an, als habe im Gegentheil Bellerophon Wünsche geäussert, die ihre Ehre gekränkt. Prötus, obwohl er seiner Gemahlin glaubte, nahm dennoch Anstand, persönlich das Schwert gegen den Gastfreund zu zücken; daher gebot er ihm nach Lycien zu reisen und an den König Jobates ein Schreiben zu überbringen, worin der Empfänger aufgefordert wurde, den Jüngling sofort nach seiner Ankunft hinrichten zu lassen. Nichts Schlimmes ahnend, vollzog Bellerophon des Königs Willen. In Lycien angelangt, gab er das Schreiben ab, dessen Siegel Jobates zu lösen verschob, bis er, nach gastfreundschaftlichem Heldengebrauch, den Ueberbringer neun Tage lang festlich bewirthet hatte. Während dieser Zeit gewann der schöne und wackere Fremdling die Gunst des lycischen Herrschers in so hohem Grade, dass der letztere, nachdem er am zehnten Tage den Brief geöffnet und die Absicht der Sendung erfahren, sich ebenfalls nicht entschliessen konnte, einem solchen Mann unmittelbar das Leben zu rauben. Um jedoch die vermeintliche, seiner Tochter zugefügte Schmach nicht ungerochen zu lassen, trug er dem Bellerophon auf, die *Chimära* zu tödten, ein schreckliches Ungeheuer, welches dazumal Lycien verheerte; er war überzeugt, dass auch der kühnste Wagehals bei diesem Versuch umkommen müsse. Allein die Götter standen dem Unschuldigen bei, der dem König keine Weigerung entgegensetzte; *Minerva* (Athēne) schickte ihm das geflügelte Pferd der Musen, den *Pegasus*, vom Himmel herab und lehrte ihm dasselbe bän-

digen, indem sie ihm durch einen Traum die Erfindung und den Nutzen des Zaumes offenbarte. Auf diesem wunderbaren Ross durch die Lüfte fliegend, erlegte der kühne Reiter mit einem aus der Höhe geführten Lanzenstoss das grässliche Ungethüm. Wie sehr auch Jobates über die Besiegung der Chimära staunte, begnügte er sich doch nicht mit dieser Heldenthat, sondern befahl ihm hierauf die kriegerischen Solymer, endlich auch noch die furchtbaren Amazōnen zum Kampfe herauszufordern. Als der durch das Flügelross unterstützte Bellerophon auch von diesen Unternehmungen siegreich zurückkehrte, erkannte Jobates in ihm einen Liebling der Götter, welchem er Genugthuung für seine Mühen schuldig sei, vermählte den Jüngling mit einer seiner Töchter und ernannte ihn zu seinem Nachfolger. So bot denn jene heimtückische Verleumdung dem Sohne des Glaucus die glücklichste Gelegenheit, durch tapfere Thaten Ruhm zu erwerben und zum Nationalhelden der Korinther sich aufzuschwingen. Solch aussergewöhnliches Glück indessen brachte ihn auf den frevelhaften Gedanken, mit dem Pegasus in den Olymp zu fliegen. Die Götter, die allezeit den sterblichen Uebermuth bestrafen, stürzten den Verwegenen von dem Flügelpferde herab, sei es, dass ihn ein Blitzstrahl des Zeus blendete, oder dass das scheue Ross seinen Reiter abwarf. Gelähmt und trübsinnig irrte Bellerophon seit diesem unheilvollen Ereignisse durch Cilicien. Pindar in seinen Oden feiert sowohl das Glück als das Unglück dieses Helden.



Bellōna (römisch) oder Enyo (griech.), die Göttin des *Krieges* und Schwester des *Mars* (Ares), welche ihren Bruder in das Schlachtgetümmel begleitete, unterschied sich von der erhabenen Kriegsgöttin *Pallas Athēne* (Minerva) dadurch, dass sie einzig und allein dem Kriege vorstand. Sie war bei den Römern angesehener als bei

den Griechen; sie hatte namentlich zu Rom einen berühmten Tempel, worin der Senat sich häufig versammelte, um über Krieg und Frieden mit feindlichen Abgeordneten zu sprechen oder die Triumphe siegreicher Feldherrn zu bestimmen. Virgil giebt der Bellona eine blutige Peitsche und eine lodernde Fackel in die Hand.

Belus (kleinasiat.), der Herr, König oder Gott, bei den Babyloniern der Sonnengott. S. Baal. Ausserdem führte den Namen Belus ein Aegypter, der Sohn der *Libўa* und Vater des *Danăus* und *Aegyptus*; nach alter Sage war die griechische *Jo*, die Geliebte des Zeus, seine Stammmutter.

Berenīce (griech.) oder Berenike, die Tochter des ägyptischen Königs *Ptolemäus Philadelphus*, eine heldenherzige Jungfrau, besiegte die Feinde ihres Vaters in einer blutigen Schlacht, die dieser selbst bereits verloren hatte. Sie gewann durch diese That die Liebe ihres Bruders *Euergetes*, so dass derselbe sich, nach ägyptischer Sitte, mit ihr vermählte. Gleich nach der Hochzeitsfeier indessen musste er aufs neue wider die Syrier zu Felde ziehen; die junge Gattin gelobte daher den Göttern ihr schönes Haar, wenn sie den geliebten Gemahl bald und siegreich zurückführen würden. Dies geschah, und Berenice schnitt wirklich ihren prächtigen Lockenschmuck ab und hing ihn im Tempel der *Aphrodīte Zephyrītis* auf. Aber schon am andern Tage war das Haar verschwunden, die Priester suchten es aller Orten vergeblich und Euergetes machte ihnen Vorwürfe wegen ihrer Unachtsamkeit. Da erklärte der berühmte Mathematiker und Astronom Conon, der aus Samos stammte und zu Alexandrien lebte, das schöne Haar der Königin sei von den Göttern unter die Sterne versetzt worden; er habe dasselbe bei seinen jüngsten Beobachtungen am nördlichen Himmel wahrgenommen.

Berserker (nordisch), wörtlich die *Panzerlosen*, ausserordentlich wilde, mit übermenschlicher Stärke begabte Kämpfer, wurden also genannt, weil sie ohne Harnisch in die Schlacht auszogen und durch furchtbare Wuth die fehlende Leibesrüstung ersetzten. Der erste dieses streit-

süchtigen Geschlechtes hiess *Arngrim*, ein Sprössling des achthändigen Riesen *Starkadder*, welcher mit *Alfhilde* vermählt war, die den Beinamen der „Allerschönsten" führte. Arngrim selbst zeugte zwölf Söhne, die allesammt, wie ihr Vater, ohne Panzerhemd in den Kampf stürmten, seine Stärke und Wuth geerbt hatten, ja, wo möglich noch toller wurden und in ihrer Raserei oft so weit gingen, dass sie weder sich selbst, noch ihre eigenen Genossen mehr kannten, sondern sich aus Vorsicht in die Wälder und Gebirge zurückzogen, um ihre Besessenheit auf unschädliche Weise auszutoben. Wenn die fieberartigen Anfälle vorüber waren, so wich ihr Geifer einem Zustande allgemeiner Erschöpfung, worin sie nicht stärker waren als gewöhnliche Menschen und um so leichter überwältigt werden konnten, als sie mit ungepanzerten Leibern fochten. Dieser Umstand führte denn auch endlich den Untergang sämmtlicher Berserker herbei. Allerdings waren sie und ihre Nachkommen seither niemals mitten im Schlachtgetümmel ermattet, vielmehr aus den gewagtesten Unternehmungen siegreich hervorgegangen, indem ihre Kampfwuth jeden Widerstand mit Blitzesschnelligkeit niederschlug und wie ein Orkan das Schlachtfeld räumte. Sie fielen, gleich Wölfen, heulend und mit den Zähnen schnappend über die feindlichen Haufen, zerbissen Schwerter und Schilde, drangen unversehrt durch Feuer und Rauch, erdrückten und zermalmten mit ihren Fäusten Alles, was sie zu erreichen vermochten, und machten sich dadurch zu Lande und zu Wasser so verabscheut und berüchtigt, dass man ihre Ankunft mehr fürchtete als das Erscheinen böser Geister. Aber es traf sich einstmals, dass sie gegen den schwedischen König Zegbug ausrückten, aufgefordert von einem ihrer Genossen, Namens Hiörnart, welcher die Tochter dieses Königs begehrte; alle Berserker, Brüder, Söhne und Verwandte, nahmen an der blutigen Schlacht Theil. Schon hatten sie den Kern der feindlichen Truppen aufgerieben; allein das schwedische Heer war so zahlreich, dass die Berserker gegen das Ende ihrer Blutarbeit erlahmten und die von ihrer an-

gebornen Kampfraserei plötzlich verlassenen Riesen, durch das übriggebliebene Häuflein der Schweden, mit leichter Mühe bewältigt und sammt und sonders niedergehauen wurden. Nur das Andenken an ihre Wuth erhielt sich im Sprüchwort, indem man jede blinde und masslose Zornwuth eine Berserkerwuth zu nennen pflegt.

Bhawani (indisch), die Mutter aller Dinge, die Spenderin jeder Glückseligkeit, mit *Maja* eine und dieselbe Göttin, der Name der weiblichen Welturkraft, welchen man der allmächtigen Gemahlin des *Schiwa* häufig giebt. Aus der Urgottheit selbst entsprossen, wird sie von indischen Sagen für die einstige Mutter sowohl als die nachherige Gemahlin der grossen Trimurti oder Götterdreieinheit, des *Brama*, *Wischnu* und *Schiwa* ausgegeben; durch ihren Willen löste sich die bisherige unerzeugte Göttereinheit in die jetzige Dreiheit auf. Sie schlug nämlich, nach einer Angabe, freudig mit den Händen zusammen, wodurch drei Blasen entstanden, die sich zu den genannten drei Göttern gestalteten; nach einer andern Erzählung entfielen ihrem Schoosse drei Eier, aus welchen sie hervorgingen; nach einer dritten gebar sie blos den Wischnu, aus dessen Nabel eine Lotosblume keimte, in deren Mittelpunkt Brama ruhte, aus seinem Blute wiederum den Schiwa erzeugend. Ueberhaupt besitzt Bhawani das hohe Schöpfungswort *Om*, „es sei, es werde," und schafft unermüdlich fort. Wie sie aber auch als die furchtbarste Rächerin auftritt, s. unter Kali; vergl. Parwati und Brahm.

Bhikschu (indisch), der vornehmste Rang des Braminen, erreichbar nicht eher, als bis derselbe das zweiundsiebzigste Lebensjahr zurückgelegt, eine mit vielerlei harten Entsagungen verbundene, aber auch mit göttlicher Ehre ausgezeichnete Würde. Denn der Bhikschu gilt für einen vollkommenen Heiligen, dem vor seinem Tode nur das Paradies mangelt. S. Bramanen.

Bhuta oder Butta (indisch), eine böse Gottheit, welche an den Tempelpforten des Gottes *Manar* Wache steht. Man ehrt sie bei den Indern des *tamulischen* Stammes allge-

mein. Da Manar den Titel eines Gottes der Jungfrauen trägt und seine im Tempel befindliche Bildsäule gewöhnlich zwölf Mädchenbilder umgeben, so hat der riesige Götze Bhuta die Bestimmung, als Hüter der Schönen draussen vor der Schwelle zu prangen.



Bias (griech.), ein Sohn des *Amythäon* aus dem Geschlecht der *Äoliden*, erlangte blos durch seine Verheirathung einen bekannten Namen. Unter Melampus, der sein Bruder war und ihm aus den Schwierigkeiten half, s. das Nähere.

Biozuni (slavisch), ein alter Gotze der Moskowiten von ziemlich thierischer Gestalt. Man verehrte das unförmliche Bild noch im neunten Jahrhunderte.



Blaubart (mittelalt.), ein Ritter, von welchem die Sage erzählt, dass er einen blauen Bart hatte und dass ihm sechs Ehefrauen schnell hintereinander starben; worauf er ebenso schnell eine siebente nahm. Nach der Hochzeit verreiste er und vertraute der neuen Hausfrau sämmtliche Schlüssel zu den Burggemächern; einen goldenen aber übergab er ihr mit der Weisung, von demselben in keinem Falle Gebrauch zu machen, wenn ihr an seiner Liebe gelegen sei. Gerade durch diese Vorstellung wurde die Gattin aufmerksam und ihre weibliche Neubegierde gereizt; Geheimnisse unschuldiger Art vermuthend, öffnete sie das verbotene Zimmer. Aber mit Schrecken gewahrt sie, dass die früheren sechs Gemahlinnen des Ritters ermordet in demselben hängen, der goldene Schlüssel entfällt ihrer Hand und röthet sich mit dem Blute ihrer

Vorgängerinnen, ohne dass sie ihn trotz aller Mühe wieder zu säubern im Stande ist. Herr Blaubart kehrt heim und erkennt an den Blutflecken des Schlüssels, dass die Gattin sein Verbot übertreten hat; er setzt sie gefangen, um sie ebenfalls zu ermorden. Doch zur rechten Zeit erschienen ihre besorgten Brüder, befreiten die Unglückliche aus der Haft und tödteten den ruchlosen Frauenmörder, dessen Frevelthaten nunmehr entdeckt waren.

Bochuta (slavisch), ein alter, in Schlesien aufgefundener Götze, dessen Gestalt die Alterthumsforscher vermuthen lässt, dass man ihn als einen Hort des Ehestandes angebetet habe. Denn Bocksbart und Hörner bezeichnen die Fruchtbarkeit, während der grosse Ring seiner Rechten auf das Gelübde hinweist, welches die Gatten ablegen.



Bogdo Lama (mongolisch), der Gott *Xaka* oder *Fo* in seiner ewigen Menschwerdung, einer der drei grossen *Lama's*, die man im Centrum von Asien verehrt. Seine Residenz heisst Tischi Lumbo und liegt südlich von Tübet, nahe bei Locha. Wie ihn dort ein Heer von sechstausend Priestern umgiebt, die den täglichen Gottesdienst verrichten, so zählt er in seinem Reiche eine Menge mit Mönchen und Nonnen bevölkerte Klöster, wie auch weltliche Geistliche. Diese Verkünder seiner Lehre haben eine mächtige Hierarchie eingerichtet, die an den christlichen Katholicismus des Mittelalters erinnert, besonders in gewissen Gebräuchen und Glaubenssachen, wesshalb manche den ganzen Lamaismus für ein ausgeartetes Christenthum erklären, das durch frühzeitige Einwanderung vertriebener Secten entstanden sei. Denn die Priester dieses Gottes hören nicht nur die Beichte ab und vertheilen den Segen, sondern drohen auch einerseits mit einer Art Fegefeuer und Hölle, während sie andererseits zur Belohnung das Paradies versprechen und durch Fürbitten bei ihren Heiligen das Gebet der Gläubigen und Reuigen unterstützen. Auch die Geburt des Bogdo Lama

selbst erinnert an jene Annahme. Man behauptet nämlich von ihm, dass er, vor mehreren Jahrtausenden, durch eine reine Jungfrau geboren worden sei, die keinen Mann gekannt habe; späterhin sei der Gott, nach Gründung der wahren Lehre, lebendig in den Himmel eingegangen. Das Weitere indessen lautet anders. Der Xaka oder Fo verweilt stets sichtbar auf der Erde; als er in den Himmel einging, senkte sich sein unsterblicher Geist auf einen jungen unschuldigen Knaben, welcher nunmehr so lange als Lama betrachtet wurde, bis seine Hülle in Staub zerfiel. Hierauf pflanzte er sich auf einen andern Säugling fort, und so dauert diese durch Priester bestimmte Wiedergeburt von Geschlecht zu Geschlecht. Die beiden andern Grosslama's heissen der *Dairi* in Japan und der *Dalai Lama* in Tübet; ausserdem herrscht noch eine Lamaïn auf der Insel Palto oder Schandra. Der Kaiser von China bevorzugt den Dalai Lama, dessen Priesterschaft desshalb die *gelbe* Hoftracht des Kaisers trägt, nach welcher alle Bekenner *Gelbmützen* genannt werden; die Lieblingsfarbe des Bogdo Lama dagegen ist die *rothe* und verschaffte dem Anhange dieses Gottes den Namen der *Rothmützen*. Die Spaltung des Lamaismus entfachte in früheren Zeiten gewaltige Religionskriege; jetzt herrschen die verschiedenen Götter friedlich nebeneinander, nachdem ihnen theilweise ihre weltliche Macht genommen ist. Alle Grosslama's aber hoffen gleichwohl einstmals obzusiegen und ihre Nebenbuhler zu Unterlama's zu machen; so auch Bogdo Lama, von welchem eine Weissagung verkündet, er werde, nach Bezwingung des Dalai, über Osten und Westen triumphiren.

Bonzen (asiat.) und Bonzinnen, eine Art Mönche und Nonnen, im Allgemeinen die Priesterschaft des chinesischen und tübetanischen Gottes Fo, wie auch die Geistlichkeit Japans, der Mongolei und Tartarei. So heissen sie schlechtweg bei den Europäern; die asiatischen Völker geben ihnen nach ihren Ländern verschiedene Namen, die Chinesen nennen sie Seng oder Ho Schang, die Siamesen Talapoins und die Mongolen Lama's. Bei aller Unwissen-

heit, welche diese Menschenklasse zu gedankenlosen Ceremonienmeistern stempelt, entwickeln die Bonzen nicht selten eine aus Gewinnsucht entspringende und auf Bevortheilung abzweckende Pfaffenklugheit.

Böotus (griech.), der Bruder des jüngern *Äolus* und Sohn der *Melanippe*, s. Desmontes.

Borĕas (griech.), der *Nordwind*, ein Sohn des *Asträus* und der *Aurora*, durch seinen Vater also mit den Titanen verwandt, einer der vier Hauptwinde, welcher den Griechen Regen, kühle Luft und rauhe, oft stürmische Witterung brachte. Er wurde daher zu Athen als ein bärtiger Mann abgebildet, mit dunkelschattigen Schwingen, fliegenden Haaren und einem weiten Gewande, welches an die Kälte erinnern sollte, die sein starkblasender Hauch erzeugte. Die Athener bauten diesem Windgott einen Altar und weihten ihm Feste; seine Heimath aber verlegten die Griechen nach Thracien, weil er aus diesem nordischen Lande zunächst herwehte, und machten ihn zum Nachbar der Hyperboreer. Seine Wohnung sollte er in einer Höhle des rhipäischen Gebirges aufgeschlagen haben. Die Sage erzählt, dass er die von ihm geliebte *Orithyia*, des attischen Königs *Erechtheus* Tochter, gewaltsam nach dieser Grotte entführte; die schöne Gemahlin schenkte ihm zwei Heldensöhne, den *Zetes* und *Calăis*, die nach dem Vater Boreāden genannt wurden, Flügel wie dieser hatten und an dem *Argonautenzuge* Theil nahmen. Aus derselben Ehe entsprang auch eine sturmfüssige Tochter, Namens *Cleopătra*, die sich mit *Phineus*, dem Könige von Salmydessus in Thracien, vermählte und zwei Söhne gebar, deren jammervolles Schicksal unter Phineus ge-



schildert worden ist. Die Entführung der Orithyia war ein Stoff, welchen griechische Künstler zu häufigen Darstellungen benutzten. Uebrigens hatte Boreas noch mehrere andere Liebesabenteuer und zeugte selbst eine Menge windschnelle, im Alterthum hochberühmte Rosse, namentlich mit der Harpyie *Aëllöpus* den Hengst Xanthus und die Stute Podarce, ein Gespann, welches er dem Könige Erechtheus zum Ersatz für die geraubte Tochter überliess.

Brachmānen (indisch-griech.), eine indische Secte, deren Lebensweise von den alten Griechen so geschildert wird, dass wir in ihr die grösste Aehnlichkeit mit der heutigen Priesterkaste der *Braminen* finden, besonders mit den beiden Genossenschaften derselben, die Jogis und Bhikschus hiessen. S. Bramanen.

Braga (nord.), ein Sohn *Odins* und der *Frigga*, ist einer der vornehmsten Asen und der Gott der *Dichtkunst*, der Weisheit und Beredsamkeit, also der Apollo der nordischen Völker. Er empfing diese Eigenschaft von seinem Vater Odin, dem Besitzer aller Gaben, wie *Thor* von ihm die Stärke, *Balder* die Schönheit und *Freia* die Liebe erhielt. Auf Braga's Zunge sind die Runen oder Buchstaben selbst eingegraben; er ist nicht allein der vollkommenste Dichter, dessen Lippen nie einen geistlosen Gedanken aussprechen, sondern entflammt auch die Menschen zu erhabenen Liedern und Reden. Denn er lässt diejenigen, die er zu wirklichen Poeten machen will, als besondere Lieblinge von dem begeisternden Dichtermeth trinken, welchen ihm Odin zum Tranke geschenkt hat, und welchen der Götterkönig, wie unter Odin erzählt ist, durch die sinnreichsten Kunstgriffe einst der schönen *Gunlöda*, der Wächterin desselben, zuvor entlocken musste, um ihn nach Asgard bringen zu können. Bei dem Trinkhorn dieses Gottes, dem Bragafull, legte man die feierlichsten Gelübde ab; auch die nordischen Könige leerten diesen heiligen Becher, ehe sie den Thron ihrer Väter bestiegen und sich mit vertrauenerweckenden Reden und Verheissungen an das Volk wandten. Braga wurde von den alten Künstlern nicht als Jüngling dargestellt, sondern als ein erfahrener bejahrter

sich die von neuem verjüngte Schöpfung aus dem Chaos. Das Weltende und die unwiderrufliche Vernichtung erfolgt, wenn Brama stirbt. — Was seine Gestalt anbelangt, so wird Brama gewöhnlich sitzend mit fünf Köpfen abgebildet, nicht selten auch mit nur vier Köpfen; neben ihm thront meistentheils seine Gattin *Saraswati*. Eine Sage berichtet, dass ihm der fünfte Kopf von *Schiwa*, dem zerstörenden Gliede der Dreieinigkeit, abgehauen wurde, zur Strafe für die Lüsternheit, womit Brama seine entflohene Schwester, ein schönes Weib, in allen Weltgegenden zu suchen umherzog; für welches Geschäft er sich eigens einen fünften Kopf hatte wachsen lassen. Denn einer andern Mythe nach besass er anfänglich nur vier Häupter, die ihn in den Stand setzten, die vier Richtungen der Zeit zu überschauen; allein auch von diesen vier Köpfen riss ihm ein gewaltiger Riese, mit welchem er kämpfte, den einen ab, was zur Folge hatte, dass der Zeit nur noch drei Richtungen verblieben, Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft. Neben seinen Bildsäulen erblickt man häufig einen Vogel, Namens Hansé, den Flamingo der Indier; auf diesem pflegte der auf verliebte Abenteuer ausziehende Gott durch die Welt zu reiten. Von den übrigen Thieren ist ihm vorzugsweise der Schwan (*Hamsa*) geheiligt. — Die beiden andern Glieder der grossen Dreieinigkeit heissen *Wischnu*, der Erhalter, und *Schiwa*, der Zerstörer. Obschon sie von ihrem Urschöpfer Brahm alle drei mit gleicher Macht ausgerüstet worden, so dass Keiner von ihnen grösser ist als der andere, verloren dennoch Brama und Wischnu von ihrem Ansehen bei den Indiern. Am tiefsten sank der



schaffende Brama, welcher anfangs für den höchsten Gott gegolten hatte; man kennt ihn gegenwärtig kaum, an seine Stelle ist der furchtbare Zerstörer Schiwa getreten, wiewohl man erwarten sollte, dass das schaffende Prinzip unter jenem glücklichen Himmelsstrich, wo der Tod um so unerfreulicher ist als er die unerquickliche Seelenwanderung bringt, eine höhere Geltung hätte behaupten müssen als das vernichtende. Um diesen auffälligen Wechsel zu erklären, giebt die Mythe dem Fluche übermüthiger Herrschsucht die Schuld. Sie erzählt, Brama habe einst die hoffärtige Meinung gefasst, dass er bedeutender sei als die beiden andern Götter; hieraus habe sich zwischen ihm und Wischnu ein Kampf von solcher Heftigkeit entsponnen, dass die Genien in Furcht geriethen, die Welt könne darüber zu Grunde gehen, und desshalb Schiwa ersuchten, den Zwist zu entscheiden. Dieser stellte sich denn vor die Hadernden als eine unendliche Feuersäule hin, indem er den Ausspruch that, dass derjenige von beiden der Sieger sein solle, welcher das Ende der Säule zu erreichen vermöge. Zunächst nahm Wischnu die Gestalt eines Ebers an und grub als solcher dem in der Erde ruhenden Schafte der Feuersäule nach; er grub tausend Jahre lang, in jedem Augenblicke zweitausend Meilen tief rückend, aber vergeblich. Er fand das Ende nicht und musste ermüdet von der Arbeit ablassen. Brama dagegen verwandelte sich in einen Schwan und erhob sich mit einer Schnelligkeit in die Lüfte, dass er in jedem Augenblicke viertausend Meilen zurücklegte; und dergestalt flog er hunderttausend Jahre hindurch, um an die Spitze der Feuersäule zu gelangen. Seine riesige Anstrengung war jedoch ebenso vergeblich; er fand das Ziel so wenig als Wischnu, nur verleitete ihn sein Ehrgeiz, die Wahrheit zu verbergen. Als er aus den Lüften zurückkehrte, versicherte Brama keck, dass er das Ende wirklich erreicht habe. Da trat Schiwa zornig aus der Feuersäule und schalt ihn einen Lügner. Die Folge davon war, dass Brama, zur Strafe für seine Verblendung, von den Menschen nicht mehr mit der alten Ehrfurcht angebetet wurde;

Wischnu dagegen ging zwar straflos aus, stand aber gedemüthigt da. — Auch das Paradies des Brama, indisch **Bramaloga** genannt, hält man für kleiner als das der beiden andern Dreieinigkeitsglieder; woran, wie die Sage meldet, ein anderes Vergehen Schuld war. Brama stahl nämlich, als die Schöpfung fertig war, ein Stück des Weltalls, um damit sein Paradies zu vergrössern. Wischnu, der Erhalter, bemerkte den Unterschleif und zeigte die Sache dem Urgott an; Brahm stürzte hierauf den Verbrecher sammt dieser seiner Wohnung in den Abgrund der Finsterniss, wo er ihn Millionen Jahre lang schmachten liess. Nachmals wurde Brama zwar begnadigt, doch unter andern Bussen, die ihm noch aufgelegt blieben, musste er es hinnehmen, dass man von seinem Paradies ein ebenso grosses Stück abschnitt, als er hatte hinzufügen wollen. Daher kann dasselbe nicht so viele Selige fassen, als die Wohnungen des Wischnu und Schiwa; übrigens aber ist es überaus prachtvoll, liegt dem höchsten Himmel am nächsten und gewährt den Ueberblick des gesammten Weltalls. Die Sterblichen, die den Brama bei Lebzeiten vorzugsweise verehren, sind der Seelenwanderung überhoben; sie gelangen unmittelbar in sein Paradies. Lassen jedoch, ein scharfsinniger Forscher, erklärt sich anders über das Wesen dieser Gottheit. Er nimmt Brama in der Bedeutung von *Andacht*, so dass Bramanen die *Andächtigen* heissen würden, und stellt die Behauptung auf, dass dieser Gott aus theologischem Schulbegriffe hervorgegangen und keine eigentlich vom alten indischen Volke verehrte Gottheit gewesen sei.

Bramanen oder **Braminen** (indisch), die aus dem Haupte des *Brama* entsprungenen Priester, welche die vornehmste Kaste unter den vier Kasten bilden, die von Brama geschaffen wurden und desshalb allein für achtbar gelten. Die übrigen Menschen, genannt *Paria's*, sind der Auswurf und bilden keine eigene Kaste. Ihres Ursprungs wegen halten sich die Braminen für so bevorzugt, dass der ärmste Bettler unter ihnen edler dasteht als der grösste indische König und dass die Tochter dieses ärmsten Bett-

lers ein unauslöschlicher Schimpf treffen würde, wenn sie sich herabwürdigte, einen König zu heirathen. Die Fürsten besitzen daher nicht die geringste Gewalt über sie, im Gegentheil werden alle Braminen ohne Ausnahme, von dem Augenblicke ihrer Geburt an, als höhere Wesen betrachtet, vor welchen selbst die Götter im Himmel Ehrfurcht empfinden, geschweige denn die Menschen, die ihnen auf den leisesten Wink gehorchen und sie göttlich anbeten müssen. Der Bramine dagegen steht über den staatlichen Gesetzen, er darf sich Verbrechen jeder Art erlauben und die härteste Strafe, die ihn allenfalls treffen kann, ist einfache Landesverweisung, die sich nicht einmal durch Einziehung seiner Güter verschärfen lässt. Selbst die Habe, die er sich unrechtmässig erworben hat, darf ihm nach der Entdeckung nicht wieder abgenommen werden; ein König, der einen solchen Eingriff in das braminische Eigenthumsrecht zu machen versuchte, würde sich in augenblickliches Verderben rennen. Die Ermordung endlich einer so heiligen Person ist etwas so Unerhörtes, dass man für einen derartigen Fall, wie bei alten Völkern für den Vatermord, keine Gesetze erlassen hat. — Es giebt vier Abtheilungen der Braminenkaste, bestimmt nach dem Lebensalter. Die erste dauert bis zum zwölften Jahre oder bis zum Schlusse des Unterrichts, den die jungen Braminen von den älteren empfangen; sie heissen während dieser Zeit *Bramakiari*, erhalten Jeder für sich einen besonderen Lehrer, der ihre Ausbildung von Anfang bis zu Ende besorgt, müssen den pünktlichsten Gehorsam beweisen und geniessen überhaupt eine Jugenderziehung, die geeignet wäre sie zu den tugendhaftesten Menschen zu machen, wenn die Braminen insgemein nach diesem Ziele trachteten. Mit dem zwölften Jahre gelangen sie in die zweite Abtheilung, *Grahasta's* genannt; sie werden theils Tempelpriester (Pagodenpriester), theils treiben sie als Hauspriester bürgerliche Geschäfte, soweit es mit der Ehre ihrer Kaste vereinbar ist, und treten in den Ehestand. Das fünfundvierzigste Lebensjahr schliesst die zweite und eröffnet die dritte Klasse; die Braminen ziehen

sich nebst ihren Familien von der bürgerlichen Gesellschaft zurück und werden Einsiedler, *Wunaprasta's*, die mehr oder weniger abgesondert leben. Diejenigen endlich unter ihnen, welche so glücklich sind das zweiundsiebzigste Jahr zurückzulegen, bilden die vierte Abtheilung und erlangen den höchsten Rang dieser ihrer höchsten Kaste, wofern sie sich entschliessen können, eine Würde anzunehmen, welche die grössten Entbehrungen und Opfer erheischt. Denn die in diese Klasse Eingetretenen werden zwar als vollkommene Heilige betrachtet, die man nicht einmal bei ihrem Tode betrauert, weil sie unmittelbar in die Seligkeit des Paradieses übergehen; aber sie müssen diesen Ehrengrad mit Beschwerden erkaufen, die besonders bei so hohem Alter eine unerhörte Hingebung fordern. Die Einen, welche *Jogi's* oder Fromme heissen, legen sich freiwillig die schrecklichsten Martern auf, welche religiöse Schwärmerei nur erdenken kann, um die Bewunderung des grossen Haufens zu erringen und zu behaupten; mit ihnen verwandt sind zweitens die *Sanyassi's* oder die Weltabgestorbenen, die nicht sowohl in äusserer Selbstpeinigung, als in innerer Abtödtung der Leidenschaften eine Ehre suchen. Beide Arten dieser Büsser müssen ebenso bettelarm dastehen wie eine dritte Gattung der vierten Abtheilung, die sogenannten *Bhikschu's*. Der zweiundsiebzigjährige Bramine, der Bhikschu zu werden beabsichtigt, entsagt zuvörderst jedem eigenen Vermögen und Besitzthum, schneidet sich den Haarzopf ab, zum Zeichen, dass er aufhöre Priester zu sein, hüllt statt der bisherigen Kleidung ein leinenes Tuch um seinen nackten Leib, hängt als sein künftiges Bett ein Tigerfell auf die Schultern und bringt dem Feuergott Agni das einer jeden religiösen und wichtigen Handlung vorausgehende Opfer dar. Alsdann wird er in den vielfachen Pflichten seines neuen Standes unterrichtet. Diese bestehen ausser einer Menge religiöser Gebräuche darin, dass er seine einzige Bekleidung, das Leintuch, eigenhändig wäscht, sich selbst täglich dreimal badet, ingleichen dreimal täglich seine Stirn und Brust mit der Asche aus

heiligem Kuhmist bezeichnet und beständig ein kupfernes Gefäss in den Händen trägt, um die Speisen darin zu verwahren, die er im Lande umherwandelnd erbetteln muss, indem er stillschweigend die Hand ausstreckt, aber keine Worte an die Milde des Volkes richtet. Das letztere naht sich solchen menschlichen Göttern nicht anders als auf dem Boden mit gesenktem Leibe hinkriechend und spricht mit ihnen nur in knieender Stellung und die Hand vor das Antlitz gehalten. Stirbt aber ein Auserwählter dieses Ranges, so begräbt man seine Leiche sitzend in einer mit Salz gefüllten Gruft, zerschmettert die Hirnschale und vertheilt die Stückchen als kostbare Reliquien an diejenigen, welche der Bestattung beiwohnen. — Alle Fleischspeisen sind von der Nahrung der Braminen ausgeschlossen. Uebrigens leben sie in der höchsten Pracht und Ueppigkeit, namentlich die Tempelpriester, welche über die den Pagoden (Tempeln) bestimmten Einkünfte unumschränkt verfügen und Schaaren von *Bajadēren* oder jungen und schönen Tänzerinnen halten, die von ihrem neunten Jahre in die Tempelgebäude aufgenommen und unterrichtet, mit ihrem sechzehnten Jahre aber, wo die erste Jugendfrische zu verbleichen anfängt, wieder entlassen und durch neue ersetzt werden. Im Allgemeinen haben die Braminen, während ihres ganzen Lebens, keine weiteren Geschäfte, als dass sie die Veda's oder heiligen Bücher lesen und erklären, verschiedene Opfer vollziehen und Andern beim Opfern beistehen, Almosen austheilen, wenn sie reich sind, und Almosen einnehmen, wenn sie nichts besitzen. — Ihrem Glaubensbekenntnisse nach zerfallen sie in acht Secten. Die erste, welche dem *Brama* huldigt, ist die an Zahl geringste, obgleich sie diesem Gott Alle ihren Namen verdanken; denn Brama ist im Cultus der Braminen gegenwärtig fast vergessen, sie bringen ihm ein einziges Opfer, welches folgendermassen statthat. Sie baden sich, ziehen weisse Gewänder an, singen Opfergesänge, tragen einige Stellen aus den heiligen Büchern vor und lassen von den jüngsten Priestern das mittlerweile aus Sandelholz bereitete Feuer anzünden;

worauf sie Cocosöl oder geschmolzene Butter in die Flamme träufeln und Räucherwerk nebst Blumen darauf werfen. Die zweite Secte verehrt als höchsten Gott *Wischnu*, die dritte *Schiwa*; die vierte betrachtet die beiden letztgenannten Dreieinigkeitsgötter als Eins. Eine fünfte Secte nimmt gar keine Götter an, eine sechste verehrt zwar den Schiwa unter einem seiner Beinamen, erklärt ihn aber für machtlos und giebt dem blinden Zufall den weitesten Spielraum. Die siebente betet zur Göttin *Bhawani*, als der höchsten Offenbarung der Urgottheit, und die achte hat sich dem *Buddha* geweiht.

Bramarschi-Land (indisch), der glückliche Theil von Indien, das wonnige Reich, welches man für das Paradies halten könnte, worin Adam und Eva gewohnt haben, oder doch für die Quelle, aus welcher die gesammte Cultur des Menschengeschlechtes hervorgegangen ist. Es hat seine Benennung von den zehn urväterlichen Bramen, die bei der Weltschöpfung unmittelbar aus Brama entsprossten, daselbst geboren wurden und die Erde mit ihren weisen Gesetzen beschenkt haben sollen. Das heilige Buch *Menu's* wenigstens entstand in diesen Gefilden, wie es jetzt beschaffen ist. Zum ganzen Reich gehören ungefähr fünf Landschaften, die an beiden Ufern der Jamuna liegen und sich nach dem oberen Ganges erstrecken, Surasena, Matura, Cureschetra, Canyacubja und Matsya; welche Striche zusammen einen wahren Ozean der mannichfaltigsten Schönheiten bilden. Natur und Dichtung wetteifert mit einander, jene in der Verleihung jeglichen Zaubers, diese in der Schilderung der namenlosen Reize, womit die herrlichen Thäler und Hügel jener Auen prangen, der sanften Lüfte, der würzigen Blumengerüche, der grünen Gebüsche und von dem Schlage der Nachtigallen durchtönten Haine, der bienenumsummten Blüthenkronen, der reinen Sonnenstrahlen und des blauen Himmels, welcher in ewiger Heiterkeit über dieses prachtvolle Eden ausgespannt ist.

Bramen (indisch), zehn Urväter, s. Rischis.

Brami (indisch), s. Saraswati.

Braminen (indisch), s. Bramanen.

Brok und **Sindri** (skandinav.), zwei in Metallarbeiten äusserst geschickte Zwerge, die, nach einer Angabe, die Söhne des *Iwaldr* und Brüder waren. Einst kam der böse *Loke* zu ihnen und behauptete, sie könnten keine so kunstreichen Gegenstände verfertigen als die von den *Schwarzelfen* oder andern Zwergen gemachten drei Wunderdinge, das *goldene Haar*, welches die Göttin *Sif* auf ihrem Haupte trug, den niefehlenden Wurfspeer *Gungner*, womit der Götterkönig *Odin* gerüstet war, und das unvergleichliche Wolkenschiff *Skidbladner*, worin der über Regen und Sonnenschein gebietende Ase *Freir* segelte. Brok versicherte im Gegentheil, sein Bruder Sindri sei recht wohl im Stande, ähnliche Kostbarkeiten zu schaffen; und so entstand eine Wette zwischen den Streitenden, wobei Loke seinen Kopf zum Pfande setzte. Zuerst warf denn Sindri eine Eberhaut in das Schmiedefeuer und gebot seinem Bruder, die Flamme so lange mit dem Blasebalge zu schüren, bis er selbst zurückkomme; dieser that wie ihm befohlen war. Mittlerweile erschien Loke, in eine Bremse verwandelt, welche den mit dem Blasebalg beschäftigten Zwerg in die Hand stach, damit die Arbeit unterbrochen, das Werk gestört werden möchte. Allein Brok hielt den Stich trefflich aus, der Bruder kehrte zurück und nahm das fertige Kunststück aus dem Feuer, einen goldenen Eber, genannt *Gullinbursti*, welcher schneller als das schnellste Ross zu laufen vermochte und dessen Borsten eine solche Helle um sich verbreiteten, dass man auf ihm, bei Tage wie bei Nacht, über Land und Meer reiten konnte. Zum zweiten legte Sindri einen Goldbarren in die Schmelzgluth, mit dem Befehl an seinen Bruder, ebenso wie früher zu verfahren. Die Bremse wiederholte ihren Angriff und stach den Arbeitenden diessmal, mit verdoppelter Heftigkeit, in den Hals. Brok ertrug auch diesen Schmerz glücklich und als der Bruder zurückkam, war das zweite Kleinod fertig, ein Goldring, welcher die merkwürdige Eigenschaft hatte, dass sich von demselben in jeder neunten Nacht eine Anzahl von acht gleich grossen Goldringen ablösten; wesshalb man ihm

den Namen *Draupner* oder der *Tröpfler* ertheilte. Von der Vollendung des dritten Werkes hing die eigentliche Entscheidung ab; desshalb ermahnte Sindri seinen Bruder, diessmal am allerwenigsten in seinem Geschäfte sich hemmen zu lassen. Als er fortgegangen war, stellte sich Loke richtig in der Gestalt der Bremse zum dritten Male ein, um den Blasenden zu peinigen und den Brüdern das Spiel arglistig zu verderben; er setzte sich auf die Augenbraue des armen Brok und stach so grimmig zu, dass das Blut ihm über die Wimpern niederrann und die Sehkraft verdunkelte. Unwillkürlich griff der Zwerg in dieser Verlegenheit mit der einen Hand nach der Bremse, um sie wegzujagen; dabei liess er, wie der boshafte Störenfried beabsichtigt hatte, den Blasebalg in der andern Hand stille stehen. Zwar nicht ganz sah Loke seinen Zweck erreicht, der Zauber indessen hatte doch durch diesen Fehler gelitten. Denn als Sindri eintrat, bemerkte er das geschehene Unglück und sagte zu Brok: „Wenn du aus Schmerz einen Augenblick früher in dem Blasen eingehalten hättest, so wäre Alles verloren gewesen; jetzt ist das Werk nicht vollkommen ausgefallen, aber doch brauchbar.“ Mit diesen Worten zog er aus der Kohlengluth einen Hammer, dessen Stiel allerdings zu kurz gerathen war, der jedoch drei Vorzüge besass: er traf jedes Ziel, zermalmte Alles was er traf und kehrte stets in die Hände seines Besitzers zurück. Dieser furchtbaren Waffe gab man den Namen *Miölner*. Die Asen sollten hierauf entscheiden, wer die Wette gewonnen habe; Freir, Odin und Thor waren die Richter, die den Ausspruch zu Gunsten der kunstfertigen Zwergbrüder fällten, und der Erstere erhielt zum Geschenk den Goldeber, der Zweite den köstlichen Ring und der Donnergott den Hammer, ein Werkzeug, wovon man sich den grössten Nutzen versprach, wenn einst der Weltuntergang stattfinden würde. Brok verlangte nun durchaus, dass Loke, nachdem er ihm so scheussliche Schmerzen verursacht, die Wette mit seinem Kopfe bezahle, wie ausgemacht war; er verschmähte das reiche Lösegeld, das ihm der Bösewicht

bot. „Wohlan, so nimm meinen Kopf," rief endlich Loke, indem er sich eiligst auf seinen Schuhen entfernte, womit er durch Luft und Wasser ebenso leicht zu schreiten vermochte, als wandelte er auf festem Erdboden. Thor kam dem Zwerge zu Hülfe und haschte den Entronnenen, welcher nunmehr erklärte, dass er bereit sei, sich den Kopf abschneiden zu lassen, wofern seinem Halse kein Schaden geschehe; denn den Hals habe er nicht mit verwettet. Da blieb dem zornigen Brok nichts weiter übrig, als dass er einen starken Riemen und die Ahle seines Bruders ergriff, womit er dem gefangenen Asen die ruchlosen Lippen zusammenheftete.

Bromios (griech.), s. Bacchus.

Brunhild (nordisch), eine mit übermenschlicher Kraft und Kühnheit begabte Heldenjungfrau, Königin von Isenland, vermählte sich mit dem burgundischen König *Günther*, der zu Worms herrschte. Der gehörnte *Siegfried* musste sie vorher bezwingen. Zuerst erschien er als Freiwerber für seinen Freund Günther vor der Jungfrau, die ihn zu solchen Kämpfen herausforderte, dass der starke und obendrein unverwundbare Held sie nur durch Hülfe der Tarnkappe oder Nebelkappe zu besiegen vermochte, welche unsichtbar machte und siebenfache Kräfte verlieh. Zweitens musste er die im Brautbett widerstehende Jungfrau bewältigen, nachdem König Günther in der ersten Hochzeitsnacht eine schimpfliche Niederlage davongetragen hatte, an ihrem Gürtelbande aufgeknüpft und zum Gespött gehalten worden war. Siegfried entrang ihr, in der folgenden Nacht, den gefährlichen Gürtel, während Brunhild glaubte, dass Günther selbst der Sieger sei; denn der Erstere war ihr unsichtbar in der Tarnkappe genaht, um sie dem königlichen Bräutigam unterthänig zu machen, der sich einstweilen vor den Augen seiner Braut im Hochzeitsgemach verborgen hielt. Auch Siegfried kam bei diesem nächtlichen Ringkampf in Gefahr, dem riesenstarken Weibe zu unterliegen und an dem nämlichen Gürtel, wie Günther, aufgehängt zu werden; doch gelang es ihm endlich, den schwächeren Freund aus der

schlimmen Verlegenheit zu befreien. Brunhild ergab sich nunmehr arglos dem burgundischen Könige als „bescheidene Magd.“ Allein die List, deren sich das Männerpaar gegen sie bedient hatte, wurde nachmals durch den von Siegfried eroberten und seiner Gattin *Chriemhild* geschenkten Gürtel entdeckt. Die beleidigte Brunhild liess ihren Bezwinger durch *Hagen* tödten. Das Nibelungenlied entfaltet diese Sage und den Gang der Rache, welche Chriemhild an den ruchlosen Mördern ihres Gemahles nahm.

Brynhildur (nordisch), eine der Heldinnen und Schildjungfrauen, die man unter die *Walkyren* rechnet. Die alte Mythe, welche von ihr und einem Helden, dem starken *Sigurd*, erzählt wird, scheint die Grundlage zu dem gesammten Nibelungengedicht geliefert zu haben. Auf ähnliche Weise betrogen, wie *Brunhild*, führte sie die Ermorduug Sigurds herbei; *Gudrun*, die Gattin desselben, erscheint in dieser Sage an *Chriemhilds* Stelle, während ein verhängnissvoller Ring, statt des verrätherischen Gürtels, die Quelle mannigfachen Verderbens wurde.

Bubastis (ägypt.), eine hochgefeierte Göttin, die Tochter des *Osīris* und der *Isis*, von den Griechen mit *Artĕmis* (Diāna) verglichen, vermuthlich weil die Letztere auch für die Göttin des Mondes und die helfende Geburtsgöttin betrachtet ward. Sie hatte in der Stadt Bubastus (Basta) einen prachtvollen Tempel, worin die Aegypter alljährlich einen mit fröhlicher Lust verbundenen ungeheuern Festaufzug hielten. Man verehrte sie unter dem Bilde der nachtwandelnden Katze, die das hieroglyphische Schriftzeichen des Mondes war, und verlieh ihrer Gestalt selber einen Katzenkopf. Unter grosser Trauer pflegte man daher gestorbene Katzen in ihrem Tempel beizusetzen, nachdem sie köstlich einbalsamirt worden. Auch von Artemis erzählt die Sage, dass sie einstmals, um sich zu verbergen, Katzengestalt angenommen habe. Der Bubastis gaben die Aegypter eine Pflegemutter, Namens *Buto*, die gleichfalls grosse Verehrung genoss, besonders in der Stadt Buto, wo ihr schönster Tempel und ein Orakel stand, das für

das glaubwürdigste in Aegypten galt. Von den Griechen wurde sie folgerecht zur *Leto* (Latona) erhoben. Der Buto war die Spitzmaus geheiligt.

Buddha (indisch), der göttliche Stifter des Buddhaismus, einer zuerst in Indien verbreiteten Religion, welche ohne Zweifel aus dem *Bramaismus* entstand, der nach und nach ausgeartet war und einer Reformation bedurfte. Wenigstens sind die Grundzüge zu dieser Religion bereits in den alten Veda's oder heiligen Büchern der Indier enthalten. Der Buddhaismus lehrt, dass es keinen Urgott wie den ewigen *Brahm* oder unsern nordischen *Alfadur*, also auch keinen eigentlichen Schöpfer und keine göttliche Schöpfung giebt und gegeben hat; dass vielmehr die jetzt bestehende Welt *aus dem Nichts entsprungen ist*, hervorgerufen durch unabänderliche Naturgesetze, die das All zugleich fortwährend beherrschen und lenken. Die Dinge, die da sind, vergehen und erneuen sich unaufhörlich, Tod und Wiedergeburt machen das Ganze aus, mit der Entstehung der Welt entstand auch jegliches Uebel und die Befreiung davon oder die einstige Seligkeit beruht darauf, dass alles *in das Nichts zurückkehrt*. Das Böse und das Gute ist das Etwas und das Nichts: Beides liegt in ewigem Wettkampfe. Durch einen siebenfachen Kreislauf von Verkörperungen und Wiedergeburten gelangen alle lebenden Wesen, nach Millionen von Jahren, wo sie unfehlbare Geister und wandellose Heilige (*Buddha's* oder *Burchanen*) geworden sind, an das von der Religion vorgeschriebene Endziel. Sie werden nämlich ein einziger Buddha oder ein zusammengeflossenes Ich, welches sich alsdann in das *absolute Nichts* auflöst, das der ursprüngliche Weltbestand war. Die auf und abwandelnden Geister müssen, um die gedachte siebente Stufe der höchsten Vollendung und Seelenreinheit zu erklimmen, auf welcher kein Fehltritt mehr stattfinden kann, bei den vorausgehenden sechs Stufen ihrer Verpflanzung und Läuterung den Geboten des Buddha nachleben und die Sünde vermeiden. Sie müssen sich bestreben, während dieser wechselvollen Wanderung so tugendhaft als möglich zu

werden; je nachdem sie handeln, finden sie Lohn oder Strafe. Der Stifter hat zur allgemeingültigen Richtschnur fünf Gebote aufgestellt: man soll nicht tödten, nicht stehlen, nicht fremde Frauen antasten, nicht lügen und sich nicht berauschen, seis durch Wein oder Opium oder sonstige starke Getränke. Das Verbot der Tödtung erstreckt sich auf jedes lebende Wesen und gilt vom grössten Thier zugleich wie vom geringsten Insect. Versündigen kann man sich jedoch auf zehnfache Weise; es giebt nämlich drei Thatsünden, wenn man gegen die ebengenannten drei ersten Gebote handelt, ferner vier Wortsünden, wenn man lügt, Zank anstiftet, sich dem Zorn überlässt und thörigtes Zeug schwatzt, und endlich drei Gedankensünden, die derjenige begeht, welcher nach dem Gut seines Nächsten trachtet, den Tod Jemandes wünscht und an andere Götter glaubt. — Die Wiege des Buddhaismus war die Mitte von Indien, wo der Stifter ungefähr tausend Jahre vor Christus auftrat. Man verfolgte aber die Anhänger desselben und vertrieb sie aus diesem Reiche, mit Ausnahme der Insel Ceylon, welche sich die Religion des Buddha bis auf diesen Tag nicht rauben liess. Die mächtige Geltung, welche die neue Lehre ehedem im Mutterlande bereits gewonnen hatte, bezeugen die gewaltigen Tempelruinen, die man noch heutzutag in der Halbinsel diesseits des Ganges antrifft. Insonderheit bewundert man die nahe bei der Stadt Bang, auf dem Wege von Guzurat nach Maloa, liegenden fünf künstlichen Höhlen, welche den Namen *Pantsch pandu* führen, und einen Riesentempel auf Java. Die grausame Verfolgung der Buddhaisten rührte von der Erbitterung der Braminen her, welche aus Eigennutz nicht zugeben wollten, dass der seitherige scharfe Unterschied der Kasten vernichtet und der Fromme über den Reichen gesetzt werde. Denn dies bezweckte Buddha als Reformator des Bramaismus. Freilich konnte er mit der edeln Neuerung selbst bei seinen eigenen Priestern nicht durchdringen; denn auch diese waren so stolz, sich als oberste Kaste hinzustellen und wie die göttlich verehrten Braminen einen Rang über Königthum sowohl

als Reichthum zu beanspruchen. Der aus Indien verstossene ächte Buddhadienst aber wanderte in die benachbarten Länder und fasste allgemeine Wurzel, während die Aeste und Zweige, wie sich von selbst versteht, nach der Verschiedenartigkeit der Menschenstämme eine verschiedenartige Gestaltung annahmen. Ausser Ceylon bekennen sich jetzt zu demselben die meisten Bewohner von China, Tübet, Japan, der Mongolei, Kaschmir, Afghanistan und dem südlichen Persien. Eine Zeitlang bestand in China und der Mongolei die von einem Chinesen um 706 nach Christus gegründete erbliche Grosspriesterwürde; der Inhaber hiess „geistlicher Fürst des Gesetzes", war Beichtvater der Kaiser und erlangte durch diese Stellung eine unumschränkte politische Obergewalt. Nachmals folgte die ebenfalls erbliche Grosslamawürde, die zwar der weltlichen Herrschaft entsagen musste, aber doch mit einem mächtigen und wohleingerichteten Lamapriesterthum ausgerüstet blieb, über welches drei Grosslama's, *Bogdo Lama*, *Dalai Lama* und der *Dairi*, jeder in seinem besondern Reiche, wie mittelalterliche Päbste schalten und walten dürfen. — Was den ursprünglichen Stifter Buddha selbst betrifft, dessen Wichtigkeit daraus hervorleuchtet, dass seinen Lehren gegenwärtig noch eine Masse von 300 Millionen Menschen anhängt, so zeigt ihn uns eine uralte indische Bildsäule. Er soll, der Sage nach, im J. 1029 vor Christus in Indien geboren worden sein; die Einen hielten ihn für einen Ausfluss des Gottes Brama, dazu berufen, den Bramaismus zu reformiren, die Andern für die „neunte" Verkörperung oder Avatar des *Wischnu*, des Mittelgliedes der indischen Dreieinigkeit, das durch zehn Verwandlungen geht, um die Welt zu beglücken. Ueber die Erzeugung des Buddha hat man ein mystisches Dunkel ausgebreitet. Wie der heutige *Lamaismus* erzählt, verliess der jetzige höchste Gott, *Dschakschiamuni*, der zum



neunten Mal verkörperte Wischnu, seinen erhabenen Thronsitz im Geisterreich, um das Werk der Welterlösung fortzusetzen. Er verwandelte sich in die Gestalt des Elephantenkönigs *Araschawardan* und begab sich nach Mittelindien oder Magada, wo dazumal Ssodadani herrschte. Daselbst wählte er die Gattin des letztgenannten Königs, die schöne Machchamä, zu seiner Erzeugung; um nämlich in den Körper dieser Königin zu gelangen, zog er als ein glänzender fünffarbiger Lichtstrahl durch ihre feurigen Augen, worauf er, in der Hauptstadt des Reiches Magada und zwar in dem Lustwäldchen Lomba, aus ihrer rechten Armhöhle als ein schöner Knabe wieder herauskam, der Buddha genannt wurde. Nicht sofort aber offenbarte der Verkörperte seinen göttlichen Ursprung; wie andere Knaben unterrichtet und erzogen, im sechzehnten Jahre vermählt und mit einem Sohne beschenkt, zeigte und erfuhr er nicht eher etwas Wunderbares, als bis er das 29. Lebensjahr erreicht hatte und in den Stand der heiligen Büsser zu treten gedachte. Da geschah es, dass ihn die vier grossen Geisterkönige selbst durch die Lüfte trugen, vor den allerheiligsten Tempel Indiens brachten und zum Priester weihten. Nach einem sechsjährigen Zeitraume reifte in ihm der Entschluss, ein Heiliger zu werden, er fastete daher sieben Tage lang und schlug eine Heerschaar feindlicher Geister in die Flucht, welche ihn in der Nacht auf den achten Morgen überfielen und in seiner tiefen Selbstbetrachtung störten. Dieser Sieg führte ihn sofort auf die höchste Stufe der Heiligkeit, wo er als vollkommenster Gott dastand und von seinem 35. bis zum 80. Lebensjahre für die Ausbreitung der oben geschilderten Religion ununterbrochen fortwirkte. Als er hierauf die irdische Hülle ablegte, theilte er einem seiner Jünger und Begleiter die Grundzüge seiner Lehre mit und machte ihn dergestalt zum ersten Patriarchen oder Heiligen des Buddhaismus; dieser wählte sich, nach seinem Tode, wiederum einen Nachfolger, der das Geheimniss der neuen Religion weiter pflanzte. So reihten sich denn dreiunddreissig solcher Patriarchen an einander,

von welchen die fünf letzten Chinesen waren, da der achtundzwanzigste Patriarch, wegen der erwähnten Verfolgung von Seiten der Braminenkaste, aus Indien nach China flüchten musste. — Buddha wurde indessen von seinen Verehrern als erster Gott allgemein anerkannt; auch ein aus seinem Munde entsprossener Sohn, der als einer jener Patriarchen auftrat, genoss die Ehre göttlicher Anbetung, sowohl um seines erhabenen Ursprungs willen als wegen seines besonderen Verdienstes um Ausbildung und Ausschmückung der väterlichen Lehre. Die letztere zeichnete man auf und suchte sie vor den mancherlei Verfälschungen, die dabei sich einschlichen, durch strenge Sichtung und mehrmalige Veranstaltung neuer Sammlungen zu bewahren. Dies hinderte jedoch keineswegs die nachherige Trennung in abweichende Secten. Die Priester selbst erlaubten sich schon in Indien manche Nachlässigkeit. Sie mochten weder, wie schon erwähnt, von dem alten Kastenthum abgehen, noch hatten sie grosse Lust Almosen zu geben, obgleich Buddha vorgeschrieben hatte, dass die Austheilung milder Spenden das zuverlässigste Mittel zur Erwerbung der Seligkeit sei; sie scharrten sich lieber selbst Reichthümer durch Bettelei zusammen. Am allerwenigsten mochten sie sich zur Schenkung desjenigen Almosens verstehen, das von Buddha als das höchste bezeichnet worden, nämlich das eigene Leben hinzugeben, um das Leben eines andern Wesens zu retten. Freilich war hierin der göttliche Stifter mit einem Beispiele vorangegangen, das sich nicht von Jedermann erreichen liess. Unzählige Male opferte er sein Leben für die schlechtesten Thiere auf, die in Gefahr waren umzukommen; jedesmal aber erhielt er nicht nur seine vorige Gestalt wieder, sondern sah sich auch veredelter und gottreiner zum Leben wieder erweckt, wie es der Lohn für die Grösse solcher Wohlthaten mit sich brachte. Unter vielen nur eine Probe seiner Hingebung. Buddha stiess eines Tages auf ein verschmachtendes Krokodil, welches der Austritt der Stromgewässer mitten in die Wüste geschleudert hatte; es war bereits so schwach und elend,

dass es die weite Entfernung bis zum Flussbett nicht mehr zurückzulegen vermochte. Der mitleidige Gott erbarmte sich seines kläglichen Zustandes, lud das grässliche Ungeheuer, welches eine Länge von fünfundzwanzig Fuss hatte, auf seine starken Arme und schleppte es eine Strecke von zwei Tagereisen bis an die Ufer des Ganges, wo er es absetzte. Als er jedoch weiter bemerkte, dass die Bestie auch keine hinreichenden Kräfte besass, um allda durch Jagd auf Beute sich Nahrung zu verschaffen, kam ihr der unvergleichliche Wohlthäter dadurch zu Hülfe, dass er sich sofort selber den Arm abhieb und dem Krokodil mit dem hervorströmenden Blute den Durst, mit dem Fleisch des abgelösten Gliedes den Hunger stillte. Ja, Buddha wehrte sich nicht einmal, sondern liess es ruhig geschehen, dass das durch diese Pflege plötzlich ermunterte Raubthier ihn nunmehr selber packte und in Stücke zerriss.

Buds (japanisch), der Name des *Buddha* in Japan, von welchem die dasigen Mythen in der Hauptsache das Nämliche berichten, was die indischen von seiner Geburt, Laufbahn und Lehre melden. Die Japaner nehmen indessen ausser ihm einen höchsten Gott und Schöpfer des Weltalls, Namens *Amida*, ferner neben einer Hölle einen Himmel an, in welchem die Seligen, nach Vollendung der Seelenwanderung, eine ewige Wonnestätte finden, ohne dass sie in das Nichts zurückkehren müssen. Sonach unterscheidet sich ihre Religion von dem reinen *Buddhaismus* und dem weitverbreiteten *Lamaismus*, welcher aus jenem hervorging.

Burchanen (tübetan.), s. Buddha.

Busiris (griechisch-ägypt.), ein König von Aegypten, der Sohn des *Neptun* (Poseidon) und einer Tochter des *Epäphus*, Namens *Lysianassa*, war seiner Gausamkeit wegen berüchtigt, indem er alle Fremdlinge, die sein Reich betraten, schlachten liess. Eine Hungersnoth soll die Veranlassung dazu gewesen sein. Um der Plage ein Ziel zu

setzen, gab Thrasius, ein Seher aus Cypern, dem Könige den schändlichen Rath, alljährlich dem Zeus einen Fremden zu opfern. Busiris billigte den Vorschlag, befahl aber mit dem Rathgeber den Anfang zu machen, da derselbe just ein Fremder war. Späterhin wurden alle Nichtägypter ohne Ausnahme, die das Schicksal in das Land führte, den Göttern zum Opfer gebracht. Dasselbe sollte auch mit *Hercules* geschehen, als er einst auf seinen Streifzügen nach Aegypten kam. Er liess sich ohne Widerstand greifen, binden und als Opferthier geschmückt in der Hauptstadt umherführen. Als er jedoch vor den Altar geschleppt wurde, um wirklich unter dem Schlachtbeil zu fallen, da zerriss der Gewaltige plötzlich seine Bande und erwürgte nicht allein die umstehenden Priester und Henker, sondern bemächtigte sich auch des anwesenden Königs Busiris und schlachtete ihn selber, sowie seinen Sohn Iphidămas, dem Zeus zum Opfer. Hercules gebot alsdann, dass dies das letzte der grausamen Menschenopfer sein solle, die man in Aegypten vorgenommen. Griechische Dramatiker haben diese Sage auf der Bühne dargestellt.

Butes (griech.), ein Sohn des *Telĕon* und der *Zeuxippe*, nach Andern andern Ursprungs, war unter mehreren dieses Namens der berühmteste, indem er am *Argonautenzuge* Theil nahm. Als die Helden, auf ihrer Rückkehr von Colchis, an der Küste Unteritaliens vorübersegelten, liess er sich trotz der süssen Lautenklänge, die Orpheus zur Rettung der Gefährten anschlug, durch den Zaubergesang der am Gestade hausenden *Sirenen* verlocken, dass er vom Schiffe in das Meer sprang, um zu ihnen hinzuschwimmen. *Venus* indessen, die den Butes liebte, hinderte sein todbringendes Vorhaben und versetzte ihn aus den Fluthen nach Lilybäum, wo sie einen Sohn mit ihm zeugte, der *Eryx* genannt wurde und das Zepter über die Insel Trinacria, wie Siciliens alter Name war, empfing. Der neue Fürst gründete seiner göttlichen Mutter auf einer Bergzinne, die nach ihm Eryx hiess, einen vielgefeierten Tempel; fand aber

seinen Tod in einem Faustkampfe, den er mit *Hercules* einging.

Buto (ägypt.), s. Bubastis.

Butta (indisch), s. Bhuta.

Byzas (griech.), ein König von Thracien, der Sohn des *Neptun* (Poseidon) und einer Tochter der *Ino*, herrschte um die Zeit des Argonautenzugs an der Küste des schwarzen Meeres und erbaute die nach ihm benannte Stadt Byzanz, das heutige Constantinopel.

C.

Der Leser vergleiche den Buchstaben K. bei der wechselnden Schreibart mancher Namen, besonders der griechischen.

Cabiren (römisch) und Kabeiren (griech.), der Name mehrerer geheimnissvoller Götterwesen, deren mystischer Dienst aus dem Orient, zunächst aus Aegypten und Phönizien, auf die ältesten Bewohner Griechenlands überging und sich an einzelnen Punkten, vornehmlich auf den Inseln Lemnos und Samothräce, auch dann noch erhielt, als sich längst die allgemeine griechische Religion mit ihrem Götterkreis verbreitet hatte. Man zählte deren sieben, mit dem ägyptischen *Phthas* acht. Denn der letztere wurde als ihr Stammvater betrachtet und dem griechischen *Hephästos* (Vulcanus) an die Seite gesetzt. Wir sehen desshalb hier einen Cabiren dargestellt, wie er in der Rechten eine Art Ambos, in der Linken einen Hammer haltend im Tempel steht. Auch meldet eine Sage, dass Hephästos mit Kabeira, einer Tochter des Meergottes *Proteus*, die nach ihrer Mutter benannten Kabeiren gezeugt habe. Ein Wiederhall der ägyptischen Lehre. Diese uralten Götter erschienen als lebenzeugende und segenbringende Gestalten, wie sich aus der nahen Verbindung, in die sie mit *Ceres* und *Proserpina* späterhin gebracht wurden, wie auch aus ihrem Namen schliessen lässt. Die Athener übersetzten den-



selben durch *Anaktes*, Herrscher oder Könige; die Römer durch dei magni und potes, *grosse* und *mächtige* Götter, welche man gemeinsam mit den *Penaten* oder Hausgöttern anzubeten pflegte, nachdem ihr Cultus nach Italien gedrungen war. Neben dem Mysteriendienst, der ihr Andenken fortpflanzte, verschaffte ihnen hauptsächlich das Alter ihres Ursprungs Ehrwürdigkeit. Wie einzelne römische Kaiser die Lächerlichkeit begingen, sich als Götter anbeten zu lassen, so versäumte auch nicht die Schmeichelei, Personen des Kaiserhauses auf Münzen als Cabiren abzubilden.

Cäcias (griech. Käkias), der Nordostwind, brachte den Griechen wie der Nordwind Kälte und Schnee, auch Gewitter und Schlossen. Die Athener gaben daher seiner Gestalt ernste Züge, flatternden feuchten Bart und Haarschmuck, fliegendes weites Gewand und eine Wanne, die er in beiden Händen hält und aus welcher Hagel niederfluthet.



Cacus (römisch), ein Sohn des *Vulcanus*, berüchtigt als einer der furchtbarsten Räuber Italiens, lebte zur Zeit des *Hercules* und hauste auf dem aventinischen Hügel, der damals noch bewaldet war, später aber einen Theil der Stadt Rom trug. Seine schreckliche Gestalt vereinigte Riesengrösse mit Riesenkraft, er spie Feuer aus seinem Rachen und lauerte sowohl den Nachbarn als den vorüberreisenden Fremden auf, um sie zu ermorden. Ueber dem Eingange der Höhle, die seine Behausung war, einer schauerlichen Felsenschlucht mit vielen ungeheuern Windungen, prangten die Köpfe und Gebeine der von ihm Erschlagenen; zum Verschluss diente ihm ein gewaltiger Stein, welchen zwanzig Stiere nicht von der Stelle weg-

ziehen konnten. Hercules überwand endlich den vom Raube lebenden Riesen. Als er nämlich die Rinderheerden des *Geryon* durch Italien trieb und an der Höhle vorüberkam, stahl ihm Cacus etliche Ochsen von der Weide und gebrauchte die List, sie rückwärts an den Schwänzen in den Stall der Grotte zu geleiten, damit der Held ihre Spur nicht entdecken möchte. Da Hercules demungeachtet Verdacht schöpfte und ihn zur Rede stellte, läugnete er, um die verlorenen Rinder zu wissen. Cacus hatte aber eine Schwester, Namens *Caca*, die in Liebe zu dem Fremdling entbrannte und desshalb ihren Bruder verrieth. Einer andern Sage nach entlarvte der kluge Göttersohn den Räuber dadurch, dass er die übrigen Stücke der Heerde vor die Höhle führte, was zur Folge hatte, dass die eingesperrten Rinder ihren Aufenthaltsort durch Gebrüll anzeigten. Genug, sobald die Wahrheit entdeckt war, erhub sich zwischen dem Beraubten und dem Räuber ein fürchterlicher Kampf, wobei der Erstere anfangs unterliegen zu müssen schien; denn er wurde in die Höhle zurückgedrängt und eingesperrt. Hercules wusste sich jedoch zu helfen, er rückte mit seinen Schultern einen Theil des Felsengewölbes ab, befreite sich aus dem Kerker und erneuerte unter verdoppelter Anstrengung das wilde Gefecht, welches mit ausgerissenen Baumstämmen und umherliegenden Steinblöcken vor sich ging. Er ruhte nicht eher, bis er den Cacus mit seiner Keule erschlagen hatte. Zum Dank für die Befreiung von diesem schrecklichen Ungeheuer stifteten die Bewohner der Umgegend, an ihrer Spitze der aus Arcadien eingewanderte Fürst *Evander*, dem Hercules einen göttlichen Opferdienst. Auch der Verrätherin Caca weihte man zu Rom einen Tempel, worin jungfräuliche Priesterinnen, wie in dem Tempel der Vesta, ein immerwährendes Feuer unterhielten.

Cadmus (griech. Kadmos), ein Sohn des *Agēnor*, Königs von Phönizien, und der *Telephassa*, wurde nebst seinen drei Brüdern vom Vater ausgesandt, die geraubte und zwar von *Jupiter* entführte schöne Schwester *Eurōpa* zu suchen. Ohne sie gefunden zu haben, durften die vier

Boten nicht nach Hause zurückkehren. Lange Zeit forschte Cadmus vergeblich nach und, liess sich alsdann mit seiner Mutter, die ihn begleitete, in Thracien nieder. Nach dem Tode derselben brach er jedoch wieder auf und zog gen Delphi, um das Orakel zu befragen, wo der Aufenthalt der Europa zu finden sei. Die Antwort war: er solle sich keine weitere Mühe um die Verlorene geben, sondern der Leitung einer Kuh folgen, die ihm begegnen werde, und auf der Stelle, wo sie sich ermüdet niederlege, seinen Wohnort nehmen. Cadmus gehorchte und traf das ihm zum Führer bestimmte Rind in Phocis; er folgte ihm nach Böotien, bis das Thier sich auf dem Gefild niederstreckte, um auszuruhen. Am Ziel seiner langen Wanderung angekommen, beschloss der Sohn des Agenor, zuvörderst die gottgesandte Kuh der *Minerva* (Athēne) zu opfern. Er schickte daher einige seiner Gefährten nach Wasser ab. Diese fanden auch in der Nähe einen Quell, derselbe lag aber, ohne dass sie es wussten, in einem dem *Mars* (Ares) geweihten Haine, den Niemand betreten durfte, und wurde von einem furchtbaren Drachen bewacht, der noch dazu ein Sohn des Mars selber war. Sie büssten ihre Unvorsichtigkeit fast Alle mit dem Leben. Der über dieses Missgeschick erzürnte Cadmus machte sich jetzt in eigener



Person auf und erlegte, mit dem Beistande der Minerva, das Ungethüm durch Steinwürfe; hierauf brach er ihm, auf den Rath der nämlichen Göttin, die Zähne aus dem Rachen und säete sie in ein Stück Acker. Kaum war dies geschehen, als geharnischte Männer aus dem Erdreich hervorwuchsen, die sich sofort mit wüthender Kampferbitterung angriffen und wechselseitig tödteten. Nur fünf von diesen Saatmännern (Sparten) blieben am Leben, indem sie die Waffen wegwarfen und Frieden schlossen; sie stellten sich alsdann unter den Oberbefehl des Cadmus und halfen ihm eine Niederlassung gründen, welche anfangs die Stadt des Cadmus, nachmals Theben hiess; wie denn auch die Einwohner zuerst Cadmēer (Kadmeier) späterhin Thebaner (Thebäer) genannt wurden. Die erdentsprossenen Männer galten für die Stammväter der letztern und eine Anzahl der ältesten Geschlechter führten ihren Ursprung unmittelbar auf sie zurück. Nachdem es dem Könige des neuen Volkes gelungen war, auch den Zorn des Mars zu versöhnen, der über die Ermordung seines Drachensohnes tiefen Unwillen empfand, ehrte ihn der besänftigte Gott durch die Vermählung mit seiner eigenen Tochter. Sie hiess *Harmonia* und war ein Sprössling der liebreizenden *Venus*. Alle Götter des Olymps erschienen persönlich bei der Hochzeitsfeier, die auf das herrlichste begangen wurde, und brachten dem glücklichen Brautpaare Geschenke mit. Auch *Vulcanus* (Hephästos), der Gatte der Venus, hatte sich eingefunden; er grollte aber darüber, dass der Harmonia solche Ehre widerfuhr, einer Jungfrau, die ihre Geburt nur einer Untreue verdankte, deren seine Gemahlin sich mit Mars gegen ihn schuldig gemacht. Er mischte daher unter die glückspendenden Festgaben heimlich ein Paar unheilvolle Geschenke, ein kunstreiches Halsband und einen prächtigen Frauenmantel. Allerdings übten diese Kostbarkeiten ihren verderblichen Zauber nicht sofort aus; sie gingen aber an die Nachkommen der Harmonia über, geriethen in den Besitz eines der letzten Sprösslinge ihres Geschlechts, des *Polynīces*, und häuften durch diesen auf

das Haus des argivischen Sehers Amphiaraus unsäglichen Jammer. S. diesen und seinen Sohn Alcmäon. — Die zwischen Cadmus und Harmonia geschlossene Ehe selbst blieb ungetrübt. Sie zeugten einen Sohn, *Polydōrus*, und vier Töchter, *Autonŏë, Ino, Semĕle* und *Agāve*, deren Schicksale leider die unerfreulichsten waren. Die erste, Autonoë, wurde die Mutter des berühmten thebischen Jägers *Actäon*, welchem das Unglück widerfuhr, von seinen eigenen Hunden zerrissen zu werden. Ino, die Stiefmutter des *Phrixus* und der *Helle*, raubte sich selber das Leben; Semele, die Geliebte des *Zeus* und die Mutter des *Bacchus*, fand ihren Untergang durch die Blitze des Gottes, der gezwungen worden war in seinem Glanze vor sie zu treten, und Agave endlich zerfleischte ihren eigenen Sohn *Pentheus*, welchen sie, rasend gemacht durch den Zorn ihres Schwestersohnes Bacchus, für ein wildes Thier angesehen hatte. Ausführlicher sind die Geschicke aller vier Töchter unter ihren Namen geschildert. Polydorus dagegen, ihr Bruder, erbte die Herrschaft seines Vaters und erfreute sich ungestörten Glücks, wie auch *Labdăcus*, der Sohn des Polydorus und dritter König von Theben. Mit diesem hörten die Segnungen der Götter auf. Die späteren Nachkommen des von Cadmus gegründeten Herrscherhauses, *Laïus* und *Oedipus* mit Söhnen und Töchtern, fielen sammt und sonders durch eine Reihe mannigfaltiger Verhängnisse, deren vornehmste Zielscheibe der unglückselige Oedipus war. Unter seinem Namen findet man daher die Gräuel aufgezählt, die das Haus des Cadmus zu einem ähnlichen Pfuhl des Jammers machten wie das berüchtigte Haus des *Tantălus*. — Obgleich also für seine Person vom Glück gesegnet, beschloss der Stammherr Cadmus seine Tage dennoch nicht in Theben. Eine Sage behauptet, dass er in hohem Alter sein Reich verlassen habe, um den Schmerz über das Unheil zu vergessen, das seine erwachsenen Töchter heimgesucht; eine andere Sage berichtet, er sei von Bacchus aus Theben vertrieben worden, weil er ebensowenig als seine Tochter Agave und deren Sohn Pentheus sich dazu verstehen

wollen, die Göttlichkeit des jungen Bacchus anzuerkennen. Genug, er eroberte sich, an der Seite seiner Gemahlin, den Thron von Illyrien und erhielt noch einen Sohn, dem er den Namen dieses Landes gab, den *Illyrius*. Die beiden Ehegatten starben endlich gleichzeitig. Sie wurden, nach Ovid, von den Göttern in Schlangen verwandelt; nach Pindar trug sie ein mit Drachen bespannter Wagen unmittelbar nach Elysium, woselbst Cadmus die Ehre erlangte, neben dem *Äacus* und andern gerechten Königen als Schattenrichter fortzuherrschen. Die Griechen verehrten in ihm einen ihrer berühmtesten Stammhelden. Cadmus galt nicht nur für den Erfinder von mancherlei Waffen und Ackergeräthschaften, sondern man legte ihm auch allgemein das Verdienst bei, die Buchstabenschrift zuerst nach Griechenland gebracht zu haben.

Calăïs (griech.), einer der Söhne des Windgottes *Borĕas* und der von ihm nach Thracien entführten *Orīthyĭa*, hatte wie sein Bruder *Zetes* mächtige Purpurschwingen und nahm mit diesem zugleich Antheil am *Argonautenzuge*. Die bekannteste That, die beide Helden dabei vollführten, war, dass sie von der Tafel des Königs *Phineus* die scheusslichen *Harpyien* verjagten. Nach ihrer Rückkehr von Colchis aber wurden beide Brüder durch *Hercules* umgebracht; er mass ihnen die Schuld bei, dass ihn die Argonauten unterwegs in Mysien, wo er ausgestiegen war, zurückgelassen hatten.

Calchas (griech.), ein berühmter Wahrsager, der Sohn des *Thestor*, bekannt durch Homer, welcher ihn den weisesten Vogelschauer nennt, dessen Blick Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft durchdringe. Seinen Aussprüchen musste selbst der oberste Heerführer *Agamemnon* gehorchen, der durch ihn sogar genöthigt wurde, seine eigene Tochter *Iphigenīa* (Iphigenie) im Hafen von Aulis zu opfern, als die griechische Flotte nach Troja schiffte. Er sagte unter anderm die zehnjährige Dauer des gegen diese Stadt unternommenen Krieges voraus, entdeckte die Ursache der nachmals im Belagerungsheer ausgebrochenen Pest und verkündigte dem *Änēas*, dass er berufen sei, ein

neues Reich in Italien zu gründen. Ihm selbst jedoch war prophezeit worden, dass er sterben müsse, sobald er mit einem Seher zusammentreffe, dessen Weisheit grösser sei. Nach Beendigung des Troerkriegs geschah es nun, dass er in Colŏphon auf den Seher *Mopsus* stiess, der ein Enkel des blinden *Tiresias* war. Um ihre Kräfte gegenseitig zu messen, kam es zu folgender Probe. Beide Wahrsager standen vor einem wilden Feigenbaume; Calchas schätzte die Zahl der Feigen, die derselbe trug, auf zehntausend Stück, wogegen Mopsus behauptete, die Summe sei um eine Feige zu gering angegeben worden. Bei der sofort angestellten Zählung erwies sich die letztere Behauptung als richtig und Calchas starb aus Verdruss über seinen Irrthum. Eine andere Sage nennt als Gegenstand des Wettstreites ein trächtiges Schwein. Calchas, minder scharfsichtig als sein Nebenbuhler, habe nicht errathen können, wie viel Junge dasselbe werfe, und von welcher Farbe sie sein würden.

Calliŏpe (griech.), die *Schŏnstimmige*, eine der *Musen* und zwar vornehmlich die Schutzgöttin des *Heldengesanges* oder der ĕpischen Poesie, war die älteste unter den Töchtern des *Zeus* und der *Mnemosўne*. Ausser der Leier hält sie, als die Muse der ernsten Dichtkunst, bald ein zusammengerolltes Pergament, bald eine kriegerische Tuba in der Hand. Mit *Apollo* oder, wie Andere sagen, mit dem thracischen König *Öăger* zeugte sie den *Orpheus*, nach Einigen auch den Sänger *Linus*. Aus sonstigen Verbindungen schreibt man ihr noch mehrere Kinder zu; selbst die *Sirēnen* sollen von ihr geboren worden sein.

Callirhŏē (griech.), die berühmteste dieses Namens, war die Tochter des Flussgottes *Achelōus*, vermählt mit dem unglücklichen *Alc-*

mäon, dessen Tod sie zwar verschuldete, aber auch rächte. S. Alcmäon und Acarnan.

Callisto (griech.), die Tochter des ruchlosen Königs *Lycāon*, die schönste der Jungfrauen Arcadiens, war die Freundin der Göttin *Diāna* (Artĕmis) und zog an der Seite derselben häufig auf die Jagd. Als sie einst ermüdet im Walde ruhte, betrog sie der von Liebe zu ihr ergriffene *Zeus*, indem er unter der Gestalt der Diana sich nahte; sie gebar hierauf einen Sohn, den *Arcas*, der ebenfalls ein muthiger Jäger ward. Die Eifersucht der *Juno* (Hera) stürzte aber Mutter und Kind ins Verderben. Sie stieg zornig von dem Olymp herab, fasste die Callisto an ihrem Lockenhaar, schleuderte sie zur Erde und verwandelte sie alsdann in eine Bärin. Jahre lang in dieser Gestalt die Wälder durchstreifend, gerieth die Unglückliche eines Tages in Gefahr, von ihrem mittlerweile erwachsenen Sohne mit dem Bogen erlegt zu werden. Jupiter indessen wendete das Unheil, er erschien rechtzeitig und versetzte beide unter die Gestirne, so dass sie seitdem als grosser und kleiner Bär am nördlichen Himmel prangen. Da sich der Ingrimm der Juno dabei nicht beruhigte, stieg die Eifersüchtige nochmals hernieder und bewirkte durch ihren Einfluss, dass *Oceănus* und *Tethys* dem verwandelten Paare die Erlaubniss versagten, sich herabzusenken und die nach Vollendung der Himmelsbahn ermatteten Glieder in den Fluthen des Meeres zu baden. Daher kommt es denn, dass diese beiden Sternbilder niemals untergehen.

Calydonischer Eber (griech.), ein entsetzliches Ungeheuer, welches eine Zeitlang in den Fluren von *Calўdon* hauste, einer Stadt Ätoliens, wo König *Öneus* mit seiner Gattin *Althäa* herrschte. Dieser Fürst brachte einstmals den Göttern ein feierliches Aerntefestopfer, wobei er die Unvorsichtigkeit beging, der *Diāna* (Artĕmis) nicht zu gedenken. Die missachtete Göttin schickte hierauf, um sich zu rächen, in das Land des Königs ein grimmiges Thier, welches die Gestalt eines Ebers, aber den Umfang des grössten Stieres hatte, Borsten wie Pfeile, Hauer wie

Elephantenzähne besass und Feuer spie. Verwüstend zog es durch die Saatfelder, Weinberge und Waldungen einher, das Vieh umbringend und die Menschen zu scheuer Flucht drängend. In dieser Noth trat *Meleāger* als Retter auf, ein Sohn des Öneus selbst, nach einer andern Sage des *Mars* (Ares), jedenfalls aber ein leiblicher Sprössling der Königin Althäa. Er beschloss, zur Erlegung des Ungethüms eine grosse Treibjagd zu veranstalten und die heldenmüthigsten Jünglinge von ganz Griechenland zur Theilnahme einzuladen, wie es in ähnlicher Weise bei dem Argonautenzuge geschah, an dessen Spitze *Jason* stand. Zum Siegespreis wurde die Haut und der Kopf des Ebers bestimmt. Es versammelten sich eine grosse Anzahl Helden, unter ihnen die beiden mütterlichen Oheime des Meleager *Plexippus* und *Toxeus*, sein Bruder *Tydeus*, die Dioscuren *Castor* und *Pollux*, ferner *Peleus*, der Vater des Achilleus, *Eurytion*, *Ancäus*, *Echīon*, *Jason*, *Mopsus* und eine kühne Jägerin, Namens *Atalante*. Viele von ihnen waren bereits Argonauten gewesen und suchten die früher gepflückten Lorbeeren mit frischen Zweigen zu vervollständigen. — Schon hatte man das Ungeheuer eine geraume Weile verfolgt, schon waren mehrere wakkere Männer durch dasselbe umgekommen, Peleus auf einen Baum geflüchtet und seinem Verderben nur dadurch entgangen, dass die beiden Dioscuren mit blinkenden Speeren nahten und das an dem Stamme seine Hauer wetzende Thier in das Dickicht des Waldes verscheuchten. In diesem Augenblicke flog es an der Jägerin Atalante vorüber und die Jungfrau schoss ihren Bogen ab; der gefiederte Pfeil traf den Flüchtling am Ohr und brachte ihm glücklich die erste Wunde bei. Denn seither hatte das schnelle und gewandte Ungethüm, trotz der Wurflanzenschwinger und Bogenschützen, die es umringten, nicht einmal eine Verletzung davongetragen. Meleager rühmte daher die wundersame Geschicklichkeit der Jagdgefährtin, wodurch sie selbst so vielen Männern den Vorrang ablaufe, während Ancäus, von Wetteifer entbrannt und in der Absicht, das Weib zu beschämen, prahlerisch ausrief,

Diana selbst solle nicht im Stande sein, den Eber vor dem Todesstreiche zu retten, und mit diesen Worten auf die wieder hervorbrechende Bestie losstürzte, seine doppelschneidige Streitaxt schwingend. Allein ehe die Waffe niedersauste, hatte ihm das mörderische Unthier mit den Zähnen schon den Leib aufgeschlitzt. Eine Reihe anderer Unfälle begleiteten die Hetzjagd in ihrem weiteren Verlauf. Peleus durchbohrte in blinder Hitze sogar seinen eigenen Schwiegervater Eurytion, da sein Stoss gegen den vorbeistürmenden Eber fehlging. Endlich machte ihm Meleager das Garaus. Er trieb dem geängstigten Ungeheuer einen Wurfspeer in den Rücken, und als dasselbe sich rasend gegen den Widersacher umkehrte, stiess er ihm eine zweite Lanze mit solcher Gewalt durch den Wanst, dass es verendend zu Boden taumelte. — Jubelnd drängten sich die Jagdgenossen um das erlegte Thier, tauchten ihre Waffen in das Blut des grimmigen Feindes und erkannten Meleager für den Sieger an. Dieser aber nahm die ihm bestimmten Trophäen, den Kopf und die Haut des Ebers, und schenkte sie wider alles Erwarten der schönen Atalante, indem er bescheiden erklärte, dass der edeln Jungfrau der Preis zukomme, weil es ihr gelungen sei, den Eber zuerst zu verwunden. Freilich gab er diesen Ausspruch nicht ohne Eigennutz ab. Liebe hatte sein Herz entzündet und die vor allen Männern spröde zurückweichende Schöne vermochte auch einem so offenkundigen Beweise inniger Zuneigung nicht länger zu widerstehen. Atalante wurde seine Gattin und gebar ihm, wie die Sage lautet, den *Parthenopäus*, einen Helden, so tapfer wie seine Aeltern und bekannt durch seine Theilnahme an dem Heerzuge *der Sieben wider Theben*. — Indessen missgönnte man der vielbeneideten Jägerin den stolzen Siegespreis. Die mütterlichen Oheime des Meleager fanden sich zurückgesetzt und behaupteten, dass ihr Neffe ungerecht entschieden habe; denn ihnen, als nächsten Anverwandten, müsse der von dem eigentlichen Sieger abgelehnte Jagdlohn zufallen. Und sofort entrissen sie der Atalante die beiden Ehrenzeichen. Meleager hin-

gegen vertheidigte die Sache der Geliebten und erschlug schonungslos in dem Kriege, der sich aus diesem Zankapfel entspann, das trotzige Vetternpaar; eine That, die seine eigene Mutter Althäa zu solchem Jähzorn reizte, dass sie dem theuern Sohne, in einem Augenblicke zu spät bereuter Uebereilung, auf die qualvollste Weise das Leben raubte. S. darüber Meleäger. Die um den Verlust ihres Gatten tiefbetrübte Atalante weihte nunmehr das zurückerkämpfte Siegeskleinod, die Haut und den Kopf des Ebers, der Göttin Diana.

Calypso (griech.), eine durch den Homer bekannte Nymphe, nach diesem Dichter des *Atlas* Tochter, bewohnte auf der reizenden Insel Ogygia ein prachtvolles Zauberschloss, worin sie den gefeierten Helden *Odysseus* (Ulysses) eine Reihe von sieben Jahren festlich bewirthete, nachdem er durch den Schiffbruch an ihre Küste verschlagen worden war. Die schöne Göttin sparte keine Künste der Verlockung, um den von Troja heimkehrenden geliebten Fremdling zu vermögen, dass er sein Vaterland vergesse; umsonst versprach sie ihm Unsterblichkeit und ewige Jugend, wie sie selbst genoss, wenn er sich entschliessen könne, für immer in ihrem Wonnepallast zu bleiben. Ihre süssen Worte waren verschwendet; mitten im Rausch der Freuden gedachte Odysseus nur seiner Heimath und Gattin mit solcher Sehnsucht, dass er sich immerwährend aus Schwermuth den Tod wünschte. Da bewirkte endlich *Minerva* (Athēne), die himmlische Beschützerin des Helden, dass *Mercur* (Hermes) an Calypso abgesandt wurde, mit dem ausdrücklichen Befehle des Zeus, dass sie den Trauernden nicht länger zurückhalten solle. So durfte sich denn Odysseus ein Schiff bauen, um seine Fahrt nach Ithăca fortzusetzen.

Camēna (römisch), der lateinische Name für *Muse*, angenommen auch von den Deutschen, welche nach einer andern Schreibart *Kamöne*, in der Mehrzahl *Kamönen* gebildet haben. Das Wort bedeutet eigentlich eine kluge, tiefsinnige Göttin.

Canōbus (ägypt.), einer der Naturgötter, die vorzugs-

weise bald die grossen, bald die guten genannt wurden, ein Hort der Fruchtbarkeit und Segensfülle. Daher man seine Gestalt durch den Nilkrug ausdrückte, ein weitbauchiges Gefäss mit engem Hals, worauf man einen Menschenkopf setzte; am Boden waren kurze Füsse angebracht. Denn in dergleichen Krügen bewahrten und verschickten die Aegypter das heilige und wegen seiner nährenden Kraft berühmte Nilwasser. Es giebt eine Sage, wonach dieser Wasserkruggott einstmals über den Feuergott siegte, welchen die Chaldäer anbeteten. Doch konnte diess nur durch List geschehen. Als nämlich ein chaldäischer Priester behauptete, dass sein Gott der mächtigste sei, indem er alle andern Götter überwältige oder verzehre, so durchstach ein ägyptischer Priester heimlich einen mit Wasser angefüllten Canobus und verstopfte die siebartigen Oeffnungen mit Wachs. Alsdann wurde ein Feuer angezündet und der Krug über dasselbe gestellt. Er hatte aber nicht lange gestanden, als das Wachs von der Hitze schmolz, das Wasser aus dem Gefässe herausströmte und den Gott der Chaldäer, das Feuer, auslöschte. So sah sich denn der chaldäische Priester zu dem Bekenntniss genöthigt, dass der von ihm verehrte Gott der schwächere sei.



Cartaphyllus (alte Sage), s. Ewiger Jude.

Cassandra (griech.), eine berühmte Seherin zu Troja,

nach Homer die schönste und der goldenen *Aphrodite* vergleichbare Tochter des *Priamus* und der *Hecuba*, musste ein jammervolles Schicksal dulden, welches sie selbst im „Agamemnon" des Aeschylus ergreifend schildert. *Apollo* liebte die herrliche Jungfrau, und diese versprach ihm Gegenliebe, wenn er ihr die Gabe der Weissagung verleihe; der Gott erfüllte die Bedingung, Cassandra hingegen weigerte sich nunmehr ihren Eid zu halten. Hieraus entsprang denn ihr ganzes Unglück. Zwar konnte ihr Apollo die Seherkraft nicht wieder nehmen, rächte sich aber für den ihm gespielten Betrug dadurch, dass man sie allgemein für wahnsinnig betrachtete und ihren Prophezeiungen keinen Glauben schenkte. Umsonst verkündigte sie daher mit lautem Munde den Untergang ihrer Vaterstadt Troja, ihres Stammes und ihrer Aeltern; sie wurde sammt ihren Warnungen verlacht. Vergebens war auch ihr letzter Rath, das hohle Riesenpferd zu verbrennen, in dessen Bauche sich die griechischen Helden verborgen hatten. Als nun Troja in Flammen stand, flüchtete Cassandra aus dem Thurme, in welchem die Unglücksprophetin von ihren Aeltern als eine Wahnsinnige eingekerkert worden war, schutzsuchend in den Tempel der *Minerva* (Athēne). Mit roher Hand aber riss sie der kleinere *Ajax*, des Oïleus Sohn, von der Bildsäule der Göttin, die sie umklammert hielt, an den Haaren fort, entehrte die heilige Seherin und schleifte sie, mit grausam auf den Rücken gebundenen Händen, zu dem Tross der übrigen gefangenen Troerinnen hinaus. Für diese Entweihung ihres Tempels strafte die zürnende Minerva den ruchlosen Griechen; sie bewirkte, dass er bei seiner Heimkehr Schiffbruch litt und in den Wellen des Meeres umkam. Die unglückliche Cassandra fiel, bei der Vertheilung der Siegesbeute, dem Könige *Agamemnon* zu, folgte ihm gezwungen als Sklavin nach Argos und theilte daselbst sein bitteres Endschicksal. Sie wurden Beide, alsbald nach ihrer Ankunft, von der heimtückisch lauernden *Clytämnestra*, der Gemahlin des Heimgekehrten, im Pallast ermordet. Die Seherin prophezeite auch dieses Er-

eigniss, die näheren Umstände des Verbrechens und die der Verbrecherin harrende Vergeltung.

Cassiopēa (griech.), s. Androměda.

Castalia (griech.), die *Musenquelle* am Berge Parnassus, ein dem *Apollo* und den *Musen* geheiligter Bronnen, welcher seinen Namen der Nymphe *Castalia*, einer Tochter des Flussgottes *Achelōus*, verdankte. Denn da sie von Apollo geliebt und verfolgt wurde, habe sie sich, wie die Sage erzählt, in jenen Bronnen gerettet; der Gott habe hierauf die Stelle zu seinem Lieblingsaufenthalt gewählt und dem Wasser begeisternde Kraft verliehen. Wer davon genoss, empfing die Gabe der Dichtkunst; selbst *Pythias* trank aus diesem Quell, ehe sie den Dreifuss im benachbarten Delphi bestieg, um zu weissagen. Wie Apollo desshalb der castalische Gott hiess, so hiessen auch die Musen oft Castalīden oder castalische Schwestern.

Castor und Pollux (griech.), s. Dioscuren.

Cecrops (griech.), ein uralter König von Attica, der für einen *Autochthonen* oder Erdgeborenen galt und dem die Sage daher einen doppelgestaltigen Körper zuschrieb, den Oberleib eines Mannes und den Unterleib eines Drachen oder auch eines Weibes. Er riss die Bewohner dieses Landstrichs aus ihrem thierischen Zustand und war der eigentliche Gründer Athens. Unter seiner friedlichen und auf weise Gesetze gebauten Herrschaft stritten *Athēne* (Minerva) und *Poseidon* (Neptun) um den Besitz der Stadt; der Gott des Meeres liess nämlich auf der von Cecrops angelegten Burg, die anfangs Cecropia, späterhin *Acropŏlis* hiess, mit dem Dreizack eine Quelle hervorsprudeln. Hierauf erschien Athene und pflanzte den Oelbaum, im Beisein des Cecrops, welchen sie auch zum Zeugen dieser Handlung aufrief, als die Götter den zwischen ihr und Poseidon entstandenen Hader schlichten wollten. Da nicht geläugnet werden konnte, dass Athene durch das Geschenk des Oelbaums dem Lande zuerst eine entschiedene Wohlthat erwiesen hatte, wurde dieser Göttin der ungetheilte Besitz der Stadt zugesprochen, die alsdann von ihr den Namen Athen erhielt.

Centauren (griech.), ungeschlachte Waldmenschen, die sich in den Gebirgen Thessaliens angesiedelt hatten; nach der älteren Sage rauhe, zottige und dichtbehaarte Bergriesen, von wilder Lebensweise und thierischer Lüsternheit, nach späteren Angaben jedoch doppelleibige Ungeheuer, oberhalb wie Menschen, unterhalb wie Pferde gestaltet, daher nicht selten Hippocentauren oder *Rosscentauren* genannt. Ihr Stammvater sollte *Centaurus* gewesen sein, ein Sohn des *Ixion* und der *Nephĕle*, jenes der *Hera* (Juno) ähnlichen Wolkenweibes, welches von *Zeus* geschaffen wurde, um den Ixion zu täuschen, der sich in die stolze Hera frevelhafterweise verliebt hatte. Das aus dieser seltsamen Verbindung entsprossene Ungethüm, ein Gegenstand des Abscheues für Götter und Menschen, liess sich nämlich, der jüngeren Sage nach, auf dem einsamen Pelĭon in Thessalien nieder und zeugte durch Begattung mit Stuten, die in der Nachbarschaft weideten, die nach ihm benannten Mischgestalten von Mensch und Ross. Ihr Name bedeutet wörtlich *Stierstecher*, wesshalb man vermuthet, dass sie stierhetzende Jäger waren, die zuerst im rossereichen Thessalien reiten lernten und den mit dieser Kunst noch unbekannten Griechen als neue und ebenso auffällige Geschöpfe erschienen, wie den wilden Bewohnern Amerika's die ersten Reiter, die sie um Columbus und Cortez erblickten. Wie aber auch die Sage von ihrer Doppelgestalt durch die Phantasie der Griechen entstanden sein mag, anfänglich und noch zur Zeit des Homer galten sie keineswegs für Rossmenschen, ebensowenig für jenes Ixion Abkömmlinge; vielmehr schrieb man ihnen verschiedene Väter zu. So wurde namentlich der weise Centaur *Chiron* (Cheiron) für einen Sohn des *Kronos* (Saturnus) und der Oceanide *Phily̆ra* ausgegeben und behielt diesen Ursprung bei, als die nachhomerische Fabel späterhin auch ihm einen Rossleib andichtete. — Die Centauren waren hauptsächlich berüchtigt wegen Frauenraub und Weinliebe. Die letztere machte sie zu frühzeitigen Verehrern des *Bacchus*, sie bildeten einen Theil seines Gefolgs und als der Gott

aus Indien zurückkehrte, spannte er sie bisweilen, statt der Löwen und Tiger, vor seinen Triumphwagen. Auf alten Kunstdenkmälern sieht man daher häufig unter der Begleitung des Bacchus Centauren sowohl als Centaurinnen aufgeführt; wie denn die Darstellung ihrer sonderbaren und ausserordentlichen Formen ein Lieblingsgegenstand der bildenden Kunst bei Griechen und Römern blieb. Die ungestüme Sinnenlust des rohen Geschlechtes aber veranlasste seine baldige gänzliche Ausrottung. Durch zwei furchtbare Kämpfe, deren Scenen Künstlerhand vielfältig ausmalte, und in welche sie muthwillig sich stürzten, wurden die Centauren nach und nach aufgerieben. Sie sanken theilweise unter den Geschossen



des von ihnen angegriffenen *Hercules*, theilweise in dem Streit, welchen sie bei der Hochzeit des *Pirithöus* (Peirithoos) mit den *Lapithen* angesponnen hatten. Eine nähere Schilderung beider Ereignisse gehört unter Hercules und Theseus; denn der letztere entschied den Sieg der Lapithen, indem er sich der Sache des beleidigten Pirithous annahm. Die Reste der Centauren entkamen, nach einer alten Sage, auf die Inseln der *Sirēnen*, wo sie, bezaubert durch den Gesang derselben, sammt und sonders verhungerten.

Cephălus (griech. Kephalos), ein Sohn des *Mercur* (Hermes) und einer attischen Königstochter, oft verwechselt mit einem zweiten Cephalus, dem Sohn des Königs Deïon zu Phocis, erlebte nach Ovid, der die Geschichte Beider in einander geflochten, ein interessantes Jugendschicksal.

Zunächst entführte ihn eines Tags die heitere, mit Rosenfingern prangende Göttin *Aurōra* (Eos), obgleich Cephalus mit der schönen *Procris*, einer Tochter des attischen Königs *Erechtheus*, bereits vermählt war und seine Gattin unendlich liebte. Es war daher auch nicht zu verwundern, dass er sich selbst in den Armen der Göttin nicht sehr glücklich fühlte, sondern nach der verlorenen Sterblichen zurückverlangte. Nur ungern entliess ihn endlich Aurora, mit der prophetischen Warnung, er werde seine Trennung von ihr bereuen. Von Zweifel erfüllt, ob Procris so viele Liebe verdiene, nahte sich der nach Athen zurückgekehrte Cephalus seiner Gemahlin unter verändertem Aussehen, um sie auf die Probe zu stellen. Es gelang ihm wirklich, sie zu täuschen, zu rühren und den ihm entgegengesetzten beharrlichen Widerstand durch Ueberreichung eines glänzenden Schmuckes zu besiegen. Sobald ihre Untreue entschieden war, legte der Gatte seine Maske ab; worauf die beschämte Procris die Flucht ergriff und sich nach Creta zum König *Minos* wandte, der sie ehrenvoll aufnahm und durch zwei kostbare Geschenke um ihre Neigung warb, durch einen niefehlenden Wurfspiess und einen Jagdhund, Lälaps genannt, welcher jegliches Wild einzuholen vermochte. Indessen versöhnte sich Cephalus mit seiner Gemahlin wieder, er gestand, dass das Unrecht auf seiner Seite sei, indem er sie einer Versuchung unterworfen, welche ihre wie jedes andern Weibes Kräfte nothwendig habe übersteigen müssen. So kehrte denn Procris zu ihrem Gatten zurück und Beide führten nun geraume Zeit ein überaus glückliches Leben. — Cephalus, ausgerüstet mit den Gaben des Minos, die ihm von der Gattin überlassen worden waren, ging fleissig auf die Jagd. Da geschah es, dass er im Schatten



der Haine ruhend oftmals nach Kühlung seufzte und mit sehnsüchtiger Stimme Aura, Aura rief, ein Ausruf, der nichts als den herbeigewünschten säuselnden Lufthauch bedeutete, aber von falschen Freunden falsch ausgelegt und seiner zu Haus verweilenden Gemahlin hinterbracht wurde. In dieser fachte die Botschaft eifersüchtiges Misstrauen an. Sie schlich in der Meinung, dass die Liebe des Cephalus zu seiner ehemaligen Entführerin Aurora noch nicht erloschen sei, dem auf die Jagd ziehenden Gatten eines Tages nach. Wirklich hörte sie, hinter den schattigen Zweigen verborgen, dass der Ermüdete wiederum den kosenden Strom der Lüfte anrief, ihm die glühende Wange zu fächeln; sie glaubte, dass er statt Aura den Namen Aurora oder irgend einer reizenden Waldnymphe ausspreche und seufzte schmerzlich auf. Der harmlose Jäger schleuderte alsbald seinen niefehlenden Wurfspeer in das dunkle Gebüsch, wähnend, dass er das Geräusch eines daselbst versteckten Wildes vernommen. Durchbohrt sank Procris nieder und bat mit sterbender Stimme ihren herbeigeeilten Gatten, er möge ihrer Liebe eingedenk bleiben und die verhasste Nebenbuhlerin, die er eben herbeigerufen, nicht an ihre Stelle setzen. Es war zu spät, dass Cephalus der betrogenen Gattin ihren unheilvollen Irrthum aufklärte; sie starb an der tödtlichen Wunde, ihren Gemahl in tiefster Trauer zurücklassend. Um den Sturm seines Gemüths zu beschwichtigen, entfernte sich Cephalus aus der heimathlichen Gegend und suchte kriegerische Abenteuer auf. Die Sage meldet, dass er vom König *Amphitryo*, für die Theilnahme an den Kämpfen desselben, die Insel Cephalonia zum Geschenk erhielt und daselbst das fürstliche Haus des *Odysseus* (Ulysses) gründete.

Cepheus (griech.), ein Sohn des ägyptischen Königs *Belus*, der nachmals König in Äthiopien und Vater der *Andromĕda* wurde, einer Sage nach, der Bruder des *Ägyptus* und *Danäus*. S. Andromĕda.

Cerberus (griech. Kerberos), der Höllenhund, erzeugt von *Typhon* und der Schlange *Echidna*, ein grässliches Un-

geheuer, bewachte die Pforten der Unterwelt und hauste am jenseitigen Ufer des Styx, wo *Charon* die Schatten der Gestorbenen aus seinem Nachen ablieferte. Gewöhnlich giebt ihm die Sage *drei* Köpfe, die statt der Haare mit hundert Schlangen bedeckt sind; einige Dichter legen ihm, ausser dem Schlangenhaar, einen Drachenschwanz, bald fünfzig, bald hundert Köpfe, giftigen Hauch und tödtlichen Geifer bei. Dieses stets wachende Scheusal liess denn Jedweden in das Todtenreich eintreten, Niemand aber wieder heraus. Nur wenigen Personen gelang es, dasselbe zu besiegen und den an ihm vorbeiführenden Rückweg glücklich zu vollbringen: *Orpheus* besänftigte seine Wuth durch Leiertöne, Andere halfen sich durch den einschläfernden Zauberstab des *Mercur* (Hermes), *Hercules* endlich durch seine Stärke. Denn der letztere musste den Cerberus auf die Oberwelt heraufholen, um ihn dem *Eurystheus* zu zeigen. Wie er dies Abenteuer ausführte, s. unter Hercules.

Ceres (römisch) und Demēter oder Deo (griech.), die Göttin der *Saaten* und der *Fruchtbarkeit* überhaupt, eine Tochter des *Saturnus* (Kronos) und der *Rhea*, theilte nach ihrer Geburt das Schicksal ihrer übrigen Geschwister. Sie wurde nämlich sofort von ihrem Vater verschlungen, aber durch ihren jüngsten Bruder *Jupiter* (Zeus) ebenfalls gerettet. S. hierüber Saturnus. Ceres erhielt nachmals von Jupiter, der sie liebte, eine Tochter, Namens *Proserpĭna* (Persephŏne), die Freude ihrer Aeltern, besonders der Mutter, welche vielen Kummer um ihretwillen erlitt. Denn wie die berühmte Sage „vom Raube der Proserpina“ berichtet, hatte der Vater, ohne Vorwissen der Ceres, die heranwachsende Tochter seinem finstern Bruder *Pluto* (Hades) zur Gemahlin versprochen. Der Lieblingsaufenthalt von Mutter und Kind war die gesegnete Insel Sicilien. Eines Tages nun, als die reizende Jungfrau auf einer unweit der Stadt Enna gelegenen Flur dieses Eilandes, nebst einer Anzahl Gespielinnen sich harmlos ergötzte und duftige Blumenkränze wand, fuhr plötzlich der Gott der Schatten aus dem Schlunde der

Erde herauf, thronend in einem goldenen, mit vier schwarzen Rossen bespannten Wagen. Schleunig umfing er die schöne Braut und entführte sie nach seinem Reich, wie heftig sie sich auch gegen den unerbittlichen Räuber sträubte. Die Erde schloss sich spurlos und mit solcher Schnelligkeit hinter ihr, dass sie kaum Zeit hatte, einen bangen Hülferuf auszustossen. Und dieser drang nur an das Ohr der Göttin *Hecăte*. Sobald Ceres aber die geliebte Tochter vermisste, zündete sie an dem flammenden Aetna Fackeln an und suchte, den ganzen Erdkreis durchirrend, neun Tage und Nächte lang die Verschwundene. Da traf die trostlose, Trank, Speise und Bad verschmähende Mutter endlich mit Hecate zusammen, die allerdings blos erzählen konnte, dass sie das Geschrei der Entführten vernommen habe; den Ort, wohin sie gebracht worden war, wusste sie nicht anzugeben. Allein die beiden Göttinnen wandten sich nunmehr gemeinschaftlich an den allsehenden *Helios* (Sonnengott), und dieser entdeckte ihnen das Geschehene sowie den schauderhaften Aufenthalt der Geraubten, in dessen Dunkel sie nicht hinabzudringen vermochten. — Von Zorn und Betrübniss gleich heftig ergriffen, sprach daher Ceres über die Erde den Fluch der Unfruchtbarkeit aus, zog sich von der Gesellschaft der olympischen Götter zurück und begab sich unter der Hülle eines armen hochbejahrten Weibes insgeheim nach den Fluren von Eleusis, wo dazumal Celeus herrschte. Traurig setzte sie sich auf einen am Wege befindlichen Steinblock, welchen ein Palmbaum beschattete, in der Nähe eines Brunnens nieder, hungernd und dürstend, an Göttern und Menschen verzweifelnd. Zufällig nahten sich des Königs Töchter mit glänzenden Krügen, um frisches Wasser zu schöpfen, bemerkten die unscheinbare tiefbekümmerte Alte und führten sie mitleidig in den Pallast ihres Vaters. Gastlich aufgenommen von der Königin Metanīra, liess sich die Göttin durch den herzlich dargebotenen Labetrunk zum ersten Male wieder aufheitern und zu längerem Bleiben nöthigen, da man sie so liebevoll behandelte, ohne dass sie ihre himmlische

Abkunft zu erkennen gegeben hatte. Sie wurde des jüngsten Kindes Wärterin und verbreitete über Haus und Land dankbaren Segen. Unterdessen krankte die übrige Erde fortwährend unter Misswachs und Hungersnoth; überall spähten die besorgten Götter der Verborgenen nach, die allein Hülfe gewähren konnte. Sobald sie endlich ihre geheime Zuflucht aufgespürt, sandte Jupiter, um den Zorn der Beleidigten zu wenden, die schnelle *Iris* nach Eleusis ab; doch racheglühend wies Ceres die freundliche Botin von sich, indem sie schwor, sie wolle nicht eher in den Olymp zurücksteigen und nicht eher das Erdreich von neuem Früchte tragen lassen, als bis man ihr den Anblick der Proserpina wieder verschaffe. Umsonst waren auch die Bitten sämmtlicher Götter, die hierauf persönlich vor ihr erschienen. In dieser Verlegenheit musste denn Jupiter sich entschliessen, den Botengott *Mercurius* (Hermes) nach der Unterwelt zu schicken, um die Geraubte zurückzuholen. Pluto durfte es nicht wagen, dem Willen des vereinigten Götterchores entgegenzuhandeln, und gab daher allerdings seiner Gemahlin die Erlaubniss zur Rückkehr; aber listig bewog er sie, vor ihrem Abschiede einen Granatapfel mit ihm zu theilen, ein Verlangen, das sie freudig erfüllte, da sie nicht wusste, dass sie durch den Genuss dieser unterweltlichen Frucht für immer an das Schattenreich gebunden bleibe. Entzückend war das Wiedersehen von Mutter und Tochter nach so langer Trennung; schon die erste Umarmung löste das Eis von dem grollenden Herzen der Ceres, sie hob den über die Erde verhängten Fluch auf und sofort grünte und blühte Alles wieder in fröhlicher Lenzpracht. Um die so mühevoll herbeigeführte Versöhnung aber vollständig zu begründen, die leicht dadurch von neuem gestört werden konnte, dass Proserpina vermittelst des freiwilligen Genusses der Granatbaumfrucht ein unzerreissliches Band mit den Schatten geknüpft hatte, traf Jupiter das gnadenreiche Abkommen, dass die Tochter künftig ihr Leben zwischen Mutter und Gemahl theilen sollte. Alle Partheien waren mit dieser Bestimmung zufrieden.

Proserpina verweilte von nun an zwei Dritttheile des Jahres im Himmel bei der Mutter, ein Dritttheil in der Unterwelt bei Pluto; die Fruchtbarkeit der Erde richtete sich nach diesem Gesetz., die Natur hält so lange ihren Winterschlaf, bis die Gemahlin des Schattengottes auf die Oberwelt zurückkehrt. — Ceres indessen trennte sich nicht von Eleusis, ohne das gastliche Haus des Celeus zu belohnen. Schon früherhin gedachte sie das jüngste Kind desselben unsterblich zu machen; doch die Aengstlichkeit der Metanira hatte sie verhindert, an dem Knaben die göttliche Feuerläuterung zu vollziehen, die sie heimlich unternommen. Sie wählte daher jetzt einen andern Sohn, den *Triptolĕmus*, zu ihrem Liebling; sie lehrte ihm nicht nur den Gebrauch des Ackerpfluges, sondern schenkte ihm auch den Samen des Weizens und einen mit geflügelten Drachen bespannten Luftwagen, auf welchem er über die Fläche der Erde hinfuhr, um die fruchtreichen Saatkörner auszustreuen. Wir sehen hier die Göttin neben ihm, eine Gesetzrolle in der Hand ausstreckend. Denn sie begleitete ihren Freund überallhin und schützte ihn vor der Verfolgung roher Barbaren. So verwandelte Ceres einst den König *Lyncus* von Scythien in einen Luchs, weil derselbe den in sein Land gekommenen Sämann in der Absicht tödten wollte, um sich selbst den Ruhm der neuen Erfindung anzueignen. Dies konnte die Himmlische um so weniger gestatten, als sie dem Triptolemus einen unsterblichen Namen und göttliche Verehrung zu erringen beschlossen hatte; was ihr denn auch gelang, besonders in ihrem ersten



Tempel, den sie zu Eleusis zu bauen anbefahl. — Ebendaselbst stiftete Ceres gleichzeitig, ehe sie in den Himmel zurückkehrte, auch die nach Eleusis benannten eleusinischen Mysterien, eines der wichtigsten Feste Griechenlands, welches in Verbindung mit dem *Bacchusdienst* und mit vielen geheimen religiösen Gebräuchen, vorzugsweise von den Athenern gefeiert wurde. Es gab grosse und kleine Eleusinien; die letztern beging man im Februar, die grossen oder neuntägigen fanden im September statt, und an diesen hielten die Bewohner von Attica besondere Festspiele, wobei ein Gerstenährenkranz der Siegespreis war. Diesen Feierlichkeiten folgte bei ihnen ein zweites, nicht minder berühmtes Fest, die Thesmophorien oder Gesetzfesttage, die in den October fielen und zur Verherrlichung der „Gesetze" dienten, als deren Urheberin man die Göttin Ceres betrachtete, da sie als die vornehmste Gründerin der auf Recht und Ordnung beruhenden Cultur erschien. Denn selbst die Satzungen des häuslichen Lebens, der Ehe und Familie knüpfte man geflissentlich an diese Fruchtgottheit an, um den gesellschaftlichen Einrichtungen eine gottesdienstliche Weihe zu geben; sittenreine verheirathete Frauen aus jeder Gemeinde pflegten am Tage des Schaugepränges einen feierlichen Umgang zu halten und die überlieferten Gesetztafeln auf dem Kopfe umherzutragen. In Attica war dergestalt Ceres am höchsten verehrt, höher als namentlich bei den Spartanern, in deren Augen Apollo und Diana den Vorrang behaupteten. Das von den Römern ihr gewidmete Fest, die Cerealien, feierte man im Frühling und Herbst durch Opfer, ritterliche Spiele, Chorgesänge, frohe Gelage und allerlei Prachtaufwand. — Genug, Ceres verbreitete, vor ihrer Rückkehr in den Himmel, den Segen des Feldbaues über die gesammte Erde. Denn abgesehen von dem Hause des Celeus, dem sie ihre Vorschriften hinterliess, besuchte sie noch verschiedene andere Könige, unter ihnen den *Eumolpus*, und machte sie mit den Pflichten ihres Geheimdienstes bekannt. Sie zeugte ferner mit *Ja-*

sion, dem Erfinder des Ackerbaues in Creta, an dessen Seite sie auf einem dreimal gelockerten Brachfelde heiligem Schlummer sich hingab, den Gott des Reichthums *Plutus*. Zugleich sah sie sich veranlasst, sowohl Belohnungen als Strafen auszutheilen. Eine Frau, Namens *Melissa* (Biene), bewahrte die Geheimnisse der Göttin mit solcher Standhaftigkeit, dass sie sich lieber von anderen Frauen in Stücke zerreissen liess; die dankbare Ceres rief daher aus ihrem Leichname die ersten Bienen hervor, welche der Welt die Wohlthat des Honigs brachten. Ingleichen begabte sie den milesischen Landmann *Pandareus* mit der Fähigkeit, so viel zu essen, als er immer wollte, ohne dass ihm der Leib davon beschwert wurde. Den Sohn des thessalischen Königs Triŏpas dagegen, den *Erysichthon*, strafte ihr Zorn mit unstillbarem Heisshunger, weil er gewagt hatte, eine Eiche ihres Haines umzuhauen, unter welcher die *Dryăden* zu tanzen pflegten. Sie selber ging, wie es scheint, bei Mahlzeiten mit gutem Beispiele voran. Denn wie die Sage erzählt, hatte sie einst vor allen Gästen das Unglück, die Schulter des jungen *Pelops* zu verzehren, der von seinem frevelhaften Vater *Tantălus* geschlachtet und den Göttern heimlich aufgetischt worden war. Sie machte aber den voreilig angestifteten Schaden dadurch wieder gut, dass sie dem von Jupiter neubelebten Knäblein, statt der verlorenen, eine elfenbeinerne Schulter einsetzte. — Uebrigens belegte sie, in uralter Zeit, den Erdboden auch noch ein zweites Mal mit dem Fluche der Unfruchtbarkeit. Um nämlich der nachstellenden Liebe des Neptun auszuweichen, nahm sie die Gestalt einer Stute an; der Meergott indessen liess nicht ab, verwandelte sich in einen Hengst und zeugte mit ihr das berühmte schnelle Ross *Arīon*. Aus Verdruss über eine der Mutter so unähnliche Nachkommenschaft verbarg sich Ceres eine Zeitlang sorgfältig in einer arcadischen Grotte, wo sie der Landesgott *Pan* nur durch den glücklichen Zufall entdeckte, dass ihn eines Tages die Jagd in ihre Nähe führte. Doch liess sie sich diessmal leichter besänftigen, als früher. Jupiter sandte

die *Parzen* (Mören) ab, welche die Gekränkte in den Olymp zurückholten. — Wie Neptun dem Jupiter, sagt der Mytholog Hirt, so ist Ceres dem Charakter der *Juno* (Hera) nachgebildet. Sie hat dieselbe hohe Gestalt und dasselbe Matronenansehen, doch dabei etwas Milderes als die Götterkönigin. Ihr Auge ist weniger geöffnet und sanfter blickend, die Stirn niedriger und anstatt des hohen Diadems umgiebt ihr Haupthaar ein Aehrenkranz oder ein blosses Band. Die Falten der Tunica fallen geradlinig zu ihren Füssen herunter; nur das kurze Obergewand unterbricht diese Einfachheit durch zierliche Faltenenden. Ihr Mantel fällt hinten über den Rücken und verhüllt nichts von der Vorderansicht ihrer Gestalt. Mehr eingehüllt und mit verschleiertem Hinterkopfe kommt sie in Bildern vor, wo sie dem Triptolemus die Aehren reicht. Ihre Attribute sind das Zepter, die Aehren mit den Mohnköpfen, die sie theils in der Hand hält, theils in einen Kranz geflochten um das Haupthaar trägt; ferner ein Wagen, gewöhnlich mit geflügelten Drachen bespannt, ein bei ihren Mysterien gebrauchter Korb und die zu ihren nächtlichen Wanderungen leuchtende Fackel. Als Opfergeschenke brachte man ihr die der Saat gefährlichen Schweine, ingleichen Rinder, Früchte, Honigmeth und Honigwaben. Ausserdem waren ihr nicht nur alle Obstbäume geheiligt, sondern auch die Fichte, die Ulme, die Hyazinthe und der Mohn.



Ceyx (griech.), des *Hespĕrus* und der Nymphe Philōnis Sohn, König zu Trachin, ein Gastfreund des *Hercules*,

war mit *Halcyŏne* vermählt. Ueber das tragische Endschicksal ihrer Ehe s. Halcyŏne.

Chaos (griech.), die verworrene, gestaltlose Urmasse, aus welcher die Welt, die Götter sowohl als Himmel, Luft, Erde und Meer und alle Bewohner allmählig gebildet wurden. Ovid nennt dieses Urelement, welches jegliche Dinge umfasste, einen rohen und ungeordneten Klumpen, in welchem Alles feindselig durcheinander lag und wechselseitig sich bekämpfte, bis das Ganze, durch Scheidung der mannigfaltigen Elemente, entwirrt wurde.

Chariten und Charitinnen (griech.), die *Huldinnen* oder die Göttinnen der *Anmuth*, s. Grazien, wie sie von den Römern genannt wurden.

Charon (griech. und römisch), der Fährmann der Unterwelt, ein greiser Diener des *Pluto*, nach Virgil von hässlicher und abschreckender Gestalt. Er hielt beständig an dem diesseitigen Ufer der das Schattenreich umströmenden Gewässer einen Kahn in Bereitschaft, um die von *Hermes* (Mercur) ihm zugeführten Seelen der Abgeschiedenen aufzunehmen und über den *Styx*, *Cocytus* und *Acheron* nach dem jenseitigen Ufer zu rudern, damit sie durch die von *Cerberus* bewachten Pforten in den eigentlichen Todtenbezirk eintreten konnten. Als Lohn für diese Bemühung musste ihm eine kleine Münze entrichtet werden, die einen oder zwei Obŏlus (einen oder zwei Groschen) betrug und die man desshalb jedem Verstorbenen unter die Zunge zu legen und mitzugeben pflegte. Uebrigens durfte Charon nur diejenigen Schatten überführen, deren Leiber bereits auf der Oberwelt beerdigt waren; Unbegrabene mussten, wie die Sibylle von Cumä beim Virgil sagt, ein Jahrhundert lang um die Ufer des Styx schweben oder doch so lange warten, bis man ihre Körper bestattet hatte. Bei der Heiligkeit dieses Glaubens beeilte sich denn auch *Antigŏne*, ihrem Bruder mit Verlust des eigenen Lebens ein Grab zu bereiten. Ebensowenig durfte der Fährmann Lebende übersetzen, ohne von den Göttern dazu bevollmächtigt zu sein; ein goldener Zweig, den man dem Charon vorzeigte, diente zur Beglaubigung oder vertrat die Stelle

des modernen Passes. Als daher *Hercules*, bei einer seiner Unterweltsreisen, ohne ein solches Zeichen übergefahren wurde, büsste der Nachenführer mit einjähriger Kerkerhaft.

Charybdis (griech.), s. Scylla.

Cheiron (griech.), s. Chiron.

Chelidonis (griech.), die unglückliche Schwester der *Aēdon*, die in eine *Schwalbe* verwandelt wurde. S. Aëdon und Procne.

Chimära (griech.), ein Ungeheuer, erzeugt von *Typhon* und der *Echidna*, aufgezogen von dem lycischen König *Amisodărus*, hatte, nach Homer, den Vorderleib eines Löwen, die Mitte einer Ziege und den Hinterleib eines Drachen. Ausserdem schnaubte es aus seinem Schlunde gewaltige Feuerflammen. Nach Hesiod war es dreiköpfig, nämlich ausgestattet mit den Köpfen der genannten drei Thiere. Die furchtbare Bestie, in einer Felsenschlucht des Gebirges Cragus hausend, verheerte die Fluren von Lycien, als *Bellerŏphon* dahin kam und von *Jobătes* den gefährlichen Auftrag erhielt, das Scheusal zu tödten. Wie ihm dieses durch die Hülfe der *Athēne* (Minerva) gelang, ist unter Bellerŏphon erzählt.

Chiron (griech. Cheiron), nach Pindar ein Sohn des *Saturnus* (Kronos) und der Oceanide *Philўra*, der berühmteste unter den *Centauren*, nicht roh wie diese, sondern durch Weisheit ausgezeichnet und nach Homer der „gerechteste" aller seiner Stammgenossen. Er bewohnte eine Höhle auf dem Berge Pelion in Thessalien und war vermählt mit *Chariclo*, einer Tochter des Apollo, welche ihm einen Sohn *Carystus* und mehrere Töchter, *Ocyrrhŏe*, *Melanippe*, *Endēïs* und Andere gebar; denn nach der ältern Sage besass er ebensowenig als die übrigen Centauren die Gestalt eines Halbrosses, die man ihm später beilegte. Von *Apollo* und *Diāna* (Artemis) selbst unterrichtet, war Chiron der Gymnastik, der Jagd, der Musik, der Heilkunde und Weissagung in so hohem Grade erfahren, dass er eine Menge der berühmtesten Helden des Alterthums, die man als Knaben zu ihm auf den Pelion brachte, in den

genannten Künsten erzog. Wie Pindar sagt, vertraute ihm Apollo seinen eigenen Sohn *Asklepios* (Äsculapius) zur Unterweisung in der Heilwissenschaft an; ferner wurde er, nach demselben Dichter, der Pflegevater des als Kind in seine Höhle geretteten *Jason*, endlich, wie wir hier sehen, der Lehrmeister des jungen *Achilleus*, welchem er, nach alten Darstellungen, auch in der Kräuterkunde und in dem



Lautenspiel Unterricht ertheilte. Ausserdem nennt man als seine Schüler *Telămon*, *Peleus*, *Theseus*, *Nestor, Meleăger, Ulysses, Machāon, Castor* und *Pollux,* selbst den *Ānēas* und viele Andere. Da *Peleus* sein Enkel war, darf man sich nicht wundern, dass er ihm eine besondere Fürsorge widmete, einst sogar das Leben rettete, die Meernymphe *Thetis* zur Gemahlin gewinnen half und auf der Hochzeit die gewaltige eschene Lanze schenkte, die nachmals in den Besitz seines Urenkels Achilleus überging. So sehen wir, dass dieser weise und die Götter verehrende Waldmann, wie Pindar ihn bezeichnet, im Alterthum eine lange und umfangreiche Rolle spielte. Auch sein Tod beseitigte eine im Reiche der Götter entstandene

Schwierigkeit. Zeus nämlich hatte geschworen, dass der an den Caucasus angeschmiedete *Promētheus* nicht eher von seinen unendlichen Qualen befreit werden solle, als bis ein anderer Gott sich bereit erkläre, an seiner Stelle in die Unterwelt einzugehen. Ein solcher Stellvertreter fand sich endlich in dem götterentstammten Chiron, der allerdings unsterblich war, aber das Unglück hatte, eine unheilbare Wunde zu empfangen. Er wurde in dem zwischen *Hercules* und den Centauren ausgebrochenen Streite, durch einen vergifteten Pfeil des Erstern zufällig getroffen, als er auf dem Kampfplatze erschien, um Frieden zu stiften. Die Schmerzen, woran er fortwährend litt, waren so heftig, dass er den Zeus ersuchte, ihn der Unsterblichkeit zu entkleiden. So stieg denn Chiron für Prometheus in das sonnenlose Schattenreich.

Chorsi (slavisch), ein Götze der alten Moskowiten, dessen hässliche Gestalt an einen *Satyr* erinnert. Der menschliche Leib des Scheusals trägt einen gehörnten Hundekopf, die Hände sind statt der Nägel mit Klauen gerüstet und die Füsse gleichen Bocks- oder Pferdefüssen. Seine Macht soll ein Zepter und seine göttliche Verehrung das auf dem Gestell der Bildsäule lodernde Opferfeuer andeuten.



Chriemhild (nordisch), die Gattin des hörneren oder gehörnten *Siegfried* und seine Rächerin, nachdem der edle Held durch *Hagen* meuchlings ermordet worden war. Sie tritt in dem Nibelungengedicht als die vorzüglichste weibliche Figur auf. Um das Rachewerk vollstrecken zu können, vermählte sie sich mit König *Etzel*, in welchem man den alten Attila, König der Hunnen, wieder zu erkennen glaubt.

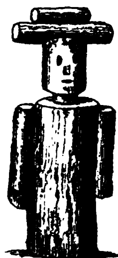
Chrysomallus (griech.), der von *Neptun* (Poseidon) er-
-te Widder mit dem goldenen Felle, welches die *Ar-*

gonauten aus Colchis holten. S. Phrixus und Athămas.

Chrysothĕmis (griech.), die bekannteste dieses Namens war die Schwester der *Electra* und des *Orestes*, eine Tochter des Königs *Agamemnon*. Ihren Charakter schildert uns Sophokles in der Tragödie „Electra."

Cilix (griech.), ein Sohn des *Agenor* und Bruder des *Cadmus*, s. Eurōpa und Agēnor.

Cimoyok (lithauisch); ein Gott der Fluren, welchen die frühsten Bewohner der Ostseeküsten als einen der weissen oder guten Götter verehrten, die, wie man glaubte, in Hollunderbüschen lebten. An solche schattige Plätze stellte man daher meistentheils die Bilder des Cimoyok, zusammengezimmerte Bruchstücke eines Baumstammes, die freilich keine Spur einer Kunstfertigkeit verrathen.



Cinўras (griech.), ein Heros von Cypern, der erste Oberpriester der *Venus* auf dieser von ihm beherrsehten Insel, war der Gatte der *Cenchrēis*, mit welcher er die schöne *Myrrha* erzeugte. S. Adōnis.

Circe (griech. Kirke), eine Tochter des *Sonnengottes* (Helios) und der Oceanide *Perse*, die Schwester des colchischen Königs *Äētes*, war wie der letztere sammt seiner Familie der Zauberkunst mächtig. Sie bewohnte die an der südlichen Küste Italiens gelegene Insel *Ääa*, wohin sie der Vater auf seinem Sonnenwagen aus Colchis gebracht hatte; sie schuf diesen Aufenthaltsort, mit Hülfe ihrer Zauberkräfte, zu einem entzückenden Reich und erbaute sich in einem lieblichen Thale des kleinen Paradieses einen von Gold und Edelsteinen funkelnden Pallast, welchen gezähmte Löwen und Wölfe ringsum bewachten. Darin liess sich die gewaltige Zauberin, die selbst von schöner Gestalt war und eine melodische Stimme besass, durch goldlockige und gleich ihrer Herrin unsterbliche Nymphen bedienen. Die Fremdlinge, die

sich ihrem Zaubergebiet nahten, wurden von ihr mit täuschender Freundlichkeit bewirthet, sofort aber durch die mit Kräutern gemischten Speisen und durch den Schlag einer magischen Ruthe in allerlei Thiere verwandelt. Homer erzählt uns, wie *Ulysses* (Odysseus) auf seiner Irrfahrt mit der Circe zusammentraf, wie er sich sowohl als seine zur Hälfte schon in Schweine verwandelten Gefährten vor ihren Zaubereien beschützte und ein Jahr lang an den Freuden ihres Pallastes Theil nahm, bis sie nicht umhin konnte, dem vielgeprüften Helden zur Fortsetzung seiner Reise ihren Beistand zu gewähren. Denn trotz ihrer Verlockung sehnte er sich rastlos nach Ithăca, seinem geliebten Vaterlande, zurück.

Clio (griech. Kleio), die ernste *Muse der Geschichte*, welche die Thaten vergangener Zeiten lehrt, eine Tochter des *Jupiter* (Zeus) und der *Mnemosўne.* Wir sehen sie hier auf einem antiken Sessel sizzend, in ein schönes faltenreiches Gewand gekleidet, einen grünen Lorbeerschmuck um das Haupt und wie gewöhnlich eine halbgeöffnete pergamentene Bücherrolle in der Linken tragend. Einer Angabe nach wurde Clio, von einem gewissen Pierus, die Mutter des von Apollo geliebten *Hyacinthus*. S. Musen.



Clotho (griech.), die älteste der drei *Parzen*, welche den Rocken hielt und so den Lebensfaden spinnen half. S. Parzen.

Clymene (griech.), die berühmteste dieses Namens, war eine Oceanide, die Gemahlin des Titanen *Japĕtus*, welchem sie, nach der gewöhnlichsten Sage, den *Promētheus*, *Atlas* und *Epimētheus* gebar. Ausserdem hiessen so die Mutter der tapfern *Atalante*, eine Tochter des *Minўas*, und die Mutter des unglücklichen *Phaëthon*, eine Tochter des *Oceănus*.

Clytämnestra (griech.), die ruchlose Gemahlin und Mörderin des Königs *Agamemnon*, war die Tochter des spartanischen Königs *Tyndăreus* und der schönen, von Zeus geliebten *Leda* und gehörte also einem der berühmtesten Geschlechter an. Denn die beiden *Dioscūren* waren ihre Brüder, die berüchtigte *Helĕna*, die von Paris entführte Gattin des *Menelāus*, ihre Schwester. Sie gebar dem Agamemnon mehrere Kinder, die *Iphigeneia* (Iphigenie), die *Electra*, die *Chrysothĕmis* und einen Sohn *Orestes*; allein die glückliche Ehe nahm das unglücklichste Ende, Clytämnestra verwickelte sich in das grause Fluchgeschick, welches über dem Hause ihres Gatten und dem Stamme der *Tantaliden* waltete. Agamemnon zog an der Spitze des Griechenheeres vor Troja, unterwegs in Aulis wurde die älteste Tochter Iphigeneia auf dem Altare der Göttin Artemis (Diāna) geschlachtet und den durch diese Handlung im Herzen der Mutter entzündeten Groll benutzte *Ägisthus*, ein Vetter des Hauses, zur Verführung der Königin und zur Vollstreckung der Familienrache, über welcher dieser Seitensprössling, aus den unter Atreu's angegebenen Gründen, schon geraume Zeit brütete. Während der zehnjährigen Belagerung Troja's, welche den König von Mycenä fern hielt, lebten Clytämnestra und Ägisthus in vertraulichster Gemeinschaft, und als Agamemnon siegbekränzt zurückkehrte, gab die grimmige und heimtückisch lauernde Gattin ihm sowohl als der Seherin *Cassandra*, die ihm als Sklavin von Troja gefolgt war, mit meuchelmörderischen Händen den Tod. Hierauf herrschte sie, an der Seite ihres Verführers, so lange straflos über das Reich von Mycenä und Argos, bis Orestes zum Jüngling herangewachsen war; denn diesen

hatte seine Schwester Electra, sobald sie Kunde von dem nächtlichen Frevel erhielt, durch einen treuen Diener insgeheim zum König *Strophius*, ihrem Oheim, nach Phocis in Sicherheit gebracht. Mit einem Sohn des letztern, Namens *Pylädes*, kehrte denn endlich, wie unter Orestes erzählt ist, der Rächer des an dem Vater vollbrachten Mordes nach Mycenä zurück, wo die tiefgebeugte Electra in Trauer und Sehnsucht harrte. Der Befehl des Apollo zu Delphi lautete, dass Orestes seine Mutter und den tückischen Ägisthus mit List überraschen und tödten solle. Die beiden edeln Jünglinge gehorchten. Eine antike Darstellung führt uns die Scene des doppelten Rachewerkes



vor. Wie Orestes hierauf, wegen der Schuld des Muttermordes, von den scheusslichen *Furien* (Erinnyen) über die weite Erde verfolgt und durch die Götter selbst gesühnt wurde, schildert uns Äschylus am Schluss der „Oresteia", einer dreiaktigen Tragödie, welche die letzten Verbrechen der Tantaliden, die von Clytämnestra und Ägisthus ausgingen, mit grausenhaften Farben malt. Die Dichter Sophocles und Euripides geben uns in zwei Stücken, beide Electra genannt, ähnliche Bilder von der That des Orestes, mit welcher der uralte Fluch des Hauses auf-

hörte. Pylades vermählte sich mit der hochsinnigen Electra und die Freundschaft der beiden Vettern, des Orestes und Pylades, wurde für alle Zeiten sprüchwörtlich.

Cneph oder Cnuphis (ägypt.), ein Weltschöpfer und guter Genius, welchen die Aegypter von Thebaïs als den einzigen Gott, der wirklich unsterblich war, betrachteten. Seine Symbole waren das Ei, weil aus dem Munde dieses Gottes das Weltei hervorkam, aus welchem alle Dinge entstanden, und die einen Ring bildende Schlange, zum Zeichen, dass er ewig sei. Gewöhnlich stellt man ihn dar, wie er ein ägyptisches Henkelkreuz in der Hand hält, während Schlangen sein Haupt als Kopfputz umgeben. Sonst findet man ihn auch auf ägyptischen Denkmälern als eine gekrümmte Schlange abgebildet, zwischen deren Kopf und Schwanz ein Ei gesteckt ist. Uebrigens glaubte man, dass aus dem Ei des Cneph der Gott *Phthas* geboren worden; Andere hielten Cneph und Canōbus für Eine Person.





Cnidia (griech.), ein Beiname der *Venus* von Cnidus in Carien. Sie hatte in dieser Stadt drei Tempel; in einem derselben befand sich jene von ganz Asien bewunderte Bildsäule der Göttin, die Praxiteles aus Marmor gehauen hatte, eines der grössten Meisterstücke der Kunst, welches, wie Plinius erzählt, der bithynische König Nicomēdes vergeblich anzukaufen suchte, obgleich er sich erbot, die ungeheuere Schuldenlast der Cnidier zu bezahlen.

Cnuphis (ägypt.), s. Cneph.

Coaxtitli (mexicanisch), ein Götzenbild, welches aus den Alterthümern Mexico's zwar erhalten ist, aber seiner Bedeutung nach blos Vermuthungen zulässt. Es stellt einen sitzenden, bärtigen Mann mit geschlossenen Augen dar, welcher in den plumpen Händen einen Klumpen hält, worin man ein Brot zu erkennen glaubt; und wäre dies richtig, so würde man den Coaxtitli für einen Gott der nahrungspendenden Erde mit Recht erklären können.



Cocalus (griech. Kokalos), s. Dädălus.

Cocȳtus (griech. Kokytos), der in der Unterwelt fliessende Strom der *Wehklage*, nach Homer ein Arm des bekannteren *Styx*, welcher das Schattenreich neunmal umwindet, war ein schlammiges Gewässer, worin der Kahn des Charon die Seelen der Todten fortruderte. Die Phantasie der Alten gab diesem sowie den übrigen unterirdischen Flüssen bald diese, bald jene Gestalt und Mündung.



Cohana Forseh (asiat.), ein vernichtender, strafender und verderbenschwangerer Todesgott der lamaischen Tataren und der am meisten gefürchtete Götze derselben. Es konnte daher nicht fehlen, dass man sich seine Gestalt so grauenhaft als möglich dachte. Man gab ihm zunächst einen aus Todtenköpfen zu-

sammengesetzten Kopfputz, sodann drei Augen, welche in die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft blicken sollen, ferner acht Hände mit schrecklichen Waffen, in der einen auch einen Todtenkopf, und endlich eine über Brust und Unterleib herabhängende Schnur von lauter Todtenköpfen. Sein grausiges Haupt umfluthet ein Feuerschein, aus welchem ebenfalls ein Todtenkopf hervorsieht. Man glaubt, dass er nicht nur selber, wie viele andere zerstörende Geister, in Feuerflammen lebt und athmet, sondern auch Alle, die in seine Nähe kommen, durch das Feuer verzehrt.

Cōlus (römisch), s. Urănus (griech.).

Comātho (griech.), s. Pterelāus.

Concordia (römisch), die Göttin der *Eintracht*, besass zu Rom mehrere Tempel, namentlich einen auf dem Forum unter dem Capitol, welchen man bis in die spätesten Zeiten zu erhalten suchte. Der Gründer dieses prächtigen Tempels war der Dictator Camillus, der ihn bei Gelegenheit eines gefährlichen Aufstandes angelobte. Die Eintracht als Göttin stellte man als eine ernste Matrone mit einem Füllhorn in der Linken, mit einer Schale oder einem Oelzweig in der Rechten dar; zuweilen auch mit ineinander verschlungenen Händen.

Copia (römisch), die Göttin des *Ueberflusses*, s. Cornu.

Copreus (griech.), ein Bote oder Herold des feigen *Eurystheus*, s. Hercules.

Cornu Copiā oder Amalthēä (römisch), das Horn des Ueberflusses, das berühmte *Füllhorn*. S. Amalthēa.

Corōnis (griech.), die Tochter des thessalischen Königs *Phlegўas*, des *Ixion* Schwester, war die schönste Jungfrau Thessaliens und zog *Apollo's* Augen auf sich. Da sie jedoch Liebe für den Arcadier *Ischys* fühlte, gerieth der Gott in so heftige Eifersucht, dass er die Ungetreue mit seinen Pfeilen erschoss, obgleich sie bereits von ihm schwanger ging. Es gereute ihn daher auch sofort seine That, er eilte wenigstens das Kind aus dem Leibe der sterbenden Mutter zu retten, und dies war ein Knabe, der nachmals zum Gott erhobene *Asklepios* (Äsculapius),

welcher dem weisen Centauren *Chiron* zur Erziehung übergeben wurde. Die Dichter schmückten und veränderten diese Sage vielfältig. Nach Pindar war es *Artĕmis* (Diāna), welche den tödtenden Schuss auf Coronis that; der nämliche Dichter lässt den eben zu Delphi verweilenden Apollo durch seine Sehergabe erkennen, dass die Geliebte einen Sterblichen vorziehe, während Andere angeben, der Rabe, sein treuester Bote, habe ihm die seinem Herzen schmerzliche Kunde überbracht und sei hinterdrein, zur Strafe für seine Plauderhaftigkeit, von ihm mit schwarzem Gefieder bestraft worden.

Corybanten (griech.), Priester der *Rhea* oder *Cybĕle*, deren Dienst in heftig lärmenden und mit tobendem Geschrei begleiteten Waffentänzen bestand, wodurch sie angeblich ihre Trauer um den Tod des *Atys*, des Geliebten dieser Göttin, an den Tag zu legen pflegten. Ihren Namen sollen sie empfangen haben von C o r y̆ b a s, der bald ein Sohn der Cybele, bald ein befruchtender Gott oder König der Erde genannt wird, und den man in Asien auf gleich ausserordentliche Weise verehrte. Die *Cureten* und *idäischen Dactylen* waren ähnliche Priesterklassen, die zu häufigen Verwechslungen mit den Corybanten Veranlassung gaben.

Cottus (griech.), s. Ä g ä o n.

Cotys und C o t y t t o (griech.), eine thracische Göttin, deren Dienst sich über Griechenland und Italien verbreitete und wegen der damit verbundenen nächtlichen Orgien und Ausschweifungen keine ehrenvolle Bedeutung hatte. *Cotyttische* Feste, Versammlungen und Mysterien hiessen daher sprüchwörtlich überhaupt alle unzüchtigen und üppigen Feierlichkeiten.

Creon (griech.), ein Fürst von Theben, bekannt durch die Sage von *Oedipus*, der Sohn des *Menöceus* (Menoikeus) und der Bruder der unglücklichen Königin *Jocaste*, die des Oedipus Mutter und Gemahlin wurde. Schon früher in die jammervollen Geschicke des Regentenhauses verwickelt, erbte er endlich das königliche Zepter, nachdem Oedipus sowohl als die beiden Söhne desselben, die

sich über die Herrschaft entzweit hatten, gefallen waren. Seine eigene Regierung offenbarte ihn als einen harten und auf seine Macht eifersüchtigen Tyrannen. Wie er sich in Widerstreit mit göttlichen und menschlichen Gesetzen stürzte und durch den der griechischen Sitte hohnsprechenden Befehl, dass der Leichnam des *Polynīces* (Polyneikes) unbestattet bleiben solle, nicht allein die heroische *Antigŏne*, die diesem grausamen Gebote trotzte, sondern auch mehrere Glieder seiner eigenen Familie, seinen Sohn *Hämon* und seine Gattin *Eurydĭce*, dem Verderben blindlings überantwortete, schildert uns Sophokles in der Tragödie ,,Antigone“ mit lebendigen Farben. Näheres s. unter Ö d i p u s.

Cretheus (griech.), ein Sohn des Königs *Äŏlus* und der *Enarĕte*, erbaute die Stadt Jolcus in Thessalien und vermählte sich mit *Tyro*, der Tochter seines Bruders *Salmōneus*, welche ihm drei Söhne, den *Äson*, *Amythaon* und *Pheres* gebar. Ausserdem erhielt Tyro von *Neptun* (Poseidon), der ihre Liebe sich zu erwerben gewusst hatte, die Zwillinge *Pelias* und *Neleus*. Nach des Cretheus Tode geriethen die Söhne in Zwist über das Zepter. Wie Äson namentlich durch Pelias entthront wurde und wie *Jason* alsdann, des Erstern Sohn, die Herrschaft seines Vaters zurückforderte und den Auftrag übernahm, das goldene Vliess zu holen, ist unter A r g o n a u t e n erzählt.

Creūsa (griech.), erstens, eine Tochter des trojanischen Königs *Priămus* und der *Hecŭba* (Hekăbe), die Gattin des berühmten Helden *Änēas* und Mutter des *Ascanius*. Als Troja in Flammen stand und Äneas, seinen gelähmten Vater *Anchīses* auf dem Rücken und seinen Sohn an der Hand, aus der Stadt nach einem bereitstehenden Schiffe flüchtete, verlor sich Creusa im nächtlichen Gedränge von den Ihrigen. Der fromme Held mochte jedoch auch die Gattin nicht im Stich lassen. Er kehrte daher zurück und suchte sie, der äussersten Lebensgefahr Trotz bietend, unter lautem Anruf ihres Namens überall. Endlich erschien ihm Creusa als ein luftiges Schattenbild und erklärte, sie sei von den Göttern lebendig in den Olymp auf-

genommen worden, damit sie nicht in ein fremdes Land zu ziehen brauche. Hierauf beruhigt, trat Änēas seinen Fluchtweg an. — Eine zweite Creusa war die überaus schöne Tochter des attischen Königs *Erechtheus* und die Geliebte des *Apollo*, welcher mit ihr den *Jon* erzeugte. Näheres über diese Sage findet der Leser unter Jon. — Eine dritte Creusa, gewöhnlich aber *Glauce* genannt, die Tochter eines corinthischen Königs *Creon*, sollte die Gemahlin des *Jason* werden, der seine erste Gattin *Medēa* undankbarer Weise verstossen hatte. Ueber die grausame Rache, durch welche sie sammt ihrem Hause umkam, s. Medēa.

Cumäische Sibylle (römisch) oder die *Sibylle* von *Cumä*, einer Stadt in Campanien, die in der Nähe von Bajä lag, war eine Wahrsagerin und Priesterin des *Apollo*, lebte zur Zeit des *Änēas* und wurde von diesem um Rath gefragt. Sie befahl ihm durch den benachbarten See *Avernus* zur Unterwelt hinabzusteigen, belehrte ihn von den dazu nöthigen Anstalten und geleitete ihn alsdann selbst hinunter. Man erzählt von ihr, dass sie schon vor der Ankunft des trojanischen Helden nicht weniger als 700 Jahre gelebt habe und nachher noch 300 Jahre alt geworden sei. Ihr Name soll *Deïphöbe* oder *Demo* oder *Demophĭle* geheissen haben. Sie wohnte in einem einsam gelegenen, aber prachtvollen Tempel, welchen, der Sage nach, der dankbare *Dädălus* einst dem Apollo erbaute, als er auf seinen künstlichen Wachsflügeln, die er für seine Flucht aus Griechenland bereitet hatte, glücklich dahin gekommen war. Uebrigens zählte man solcher Sibyllen mehrere; doch soll es die nämliche tausendjährige Priesterin gewesen sein, welche dem Könige Tarquinius die aus der römischen Geschichte bekannten *sibyllinischen Bücher* überbrachte, die eine Sammlung alter Weissagungen enthielten.

Cupīdo (römisch), der Gott des liebenden Verlangens, der *Pothos* der Griechen, doch gewöhnlich gleichbedeutend mit dem *Amor* selbst.

Cura (römisch), die Göttin der *Sorgen*, sass der Sage

nach, einstmals an den Ufern eines Stromes und bildete aus dem zu ihren Füssen liegenden Thone, während ihre Augen auf die vorübergleitenden Wasser sinnend gerichtet waren, mit den Fingern spielend und absichtslos eine feste Gestalt. Als sie bemerkte, was sie zufällig zu Stande gebracht, bat sie den allmächtigen *Jupiter*, der eben sich nahte, dass er die todte Gestalt beleben möchte. Der Gott erfüllte die Bitte, forderte jedoch, dass das neue Wesen nunmehr ihm angehöre; die Göttin Cura verweigerte dies, indem sie entgegnete, dass sie die Gestalt gebildet habe. Während sie mit einander haderten, erschien *Tellus*, die Göttin der Erde, und erhob ebenfalls Ansprüche auf das neue Geschöpf, da sie den Stoff zu demselben hergegeben, Um den Zwist auszugleichen, riefen die drei Streitenden endlich den *Saturnus*, den Gott der Zeit, zum Schiedsrichter auf, und dieser sprach das Urtheil: „Du, o Jupiter, gabst dem Geschöpfe das Leben, so nimm dereinst, wenn es gestorben ist, seinen Leib; du, o Göttin Sorge hast es gebildet, so gehöre es dir im Leben an, und du, o Tellus, liessest es aus deinem Stoffe bilden, aus *Humus* oder Erde, so gieb ihm auch den Namen von diesem Stoffe, und nenne es *homo* oder *Mensch* (Erdensohn).“ Diese Fabel wurde von unserem Herder bearbeitet.

Cureten (griech.), eine Priesterschaft des *Zeus* auf der Insel Creta, welche bewaffnet einherging und zu Ehren des höchsten Gottes feierliche Waffentänze aufführte. Ihr Dienst soll sich davon herleiten, dass *Rhea*, die Mutter des Zeus, eine Anzahl Jünglinge auswählte, welche vor der dictäischen Grotte zu Creta, als sie ihre Niederkunft hielt, mit den Waffen zusammenschlagen, Tänze anstellen und durch Trommeln, Hörner und Pfeifen ein möglichst lautes Geräusch hervorbringen mussten, damit das Geschrei des Neugeborenen nicht von *Kronos* (Saturnus) gehört werden möchte, der alle seine Kinder zu verschlingen pflegte. Aus dem nämlichen Grunde, heisst es, liess die Nymphe *Amalthëa*, welche hierauf den Götterknaben erzog, diese lärmenden Tänze fortsetzen. Die ersten Cureten waren also gleichsam Wächter und Gespielen des

jungen Zeus. Späterhin geschah es, dass die *Corybanten* in Phrygien und die *idäischen Dactylen*, deren Hauptdienst in ähnlichen wilden Waffentänzen bestand, mit den Cureten verwechselt wurden oder überhaupt an die Stelle der Letztern traten.

Cyanische Felsen (griech.), s. Symplegāden.

Cybēle (griech.), eine phrygische Berg- und Naturgöttin, schon verehrt in der grauesten Vorzeit, die grosse Göttermutter genannt und daher nachmals von den Griechen für gleichbedeutend gehalten mit *Rhea*, von den Römern mit *Ops*, der Gemahlin des italischen *Saturnus*. Das Bild der Cybele sollte vom Himmel gefallen und in einem Tempel zu Pessīnus aufgestellt worden sein. Einer Angabe nach war sie die Tochter des phrygischen Königs *Meon* und der *Dindўma*; der Vater aber liess das neugeborene Kind, weil es kein Knabe war, auf dem Berge Cybelus aussetzen, woher denn ihr Name stammte. Anfangs von Panthern und Löwen gesäuget, sodann von Hirtenfrauen aufgezogen, machte sie sich durch unzählige Wohlthaten um die benachbarten Landleute so verdient, dass diese ihr den Namen „der guten Gebirgsmutter" gaben, während sie zugleich durch die Majestät und Schönheit ihrer Gestalt sich dermassen auszeichnete, dass sie von den Aeltern erkannt und als Tochter wieder angenommen wurde. Sie hatte jedoch einen Geliebten, Namens *Atys* oder *Attes*, einen wunderbar schönen Sohn der *Nana*, der Tochter des Flussgottes Sangarius in Phrygien; diesen zu ihrem Priester erwählten Jüngling verlor Cybele, sei es durch ihre eigene Schuld, sei es, dass Atys das Gelübde der Keuschheit gebrochen hatte, welches alle Priester der Cybele ablegen mussten, oder sei es, dass die stolzen Aeltern, die ihn nicht zum Schwiegersohne haben mochten, seinen Tod herbeiführten. Darin stimmen alle Sagen überein, dass er entmannt wurde oder aus Raserei sich selbst entmannte und starb; an diesen Umstand knüpft sich der Eunuchendienst, den man schon in der ältesten Zeit der Göttin stiftete. Der Verlust des schönen Jünglings aber betrübte die Cybele so heftig, dass sie voll Schmerz,

wie im Wahnsinn, unter dem Lärm der von ihr erfundenen Trommeln und Pfeifen, von Land zu Land umherschweifte. Mittlerweile geschah es, dass eine Pest in Phrygien ausbrach; auf den Rath des Apollo erwies man daher der Cybele sammt dem Atys göttliche Ehre, feierte ihr rauschende Orgien und pries sie als die oberste Landesgöttin, welcher Tempel und Altäre, geziert mit ihren Bildern, errichtet wurden. Die Priester derselben hatten verschiedene Namen; gewöhnlich hiessen sie von den Waffentänzen *Corybanten*. Den obengenannten prachtvollen Tempel in Pessinus baute der phrygische König Midas; das darin befindliche heilige Bildniss, einen schwarzen und kunstlosen Stein von nicht eben besonderer Grösse, holte man zwei Jahrhunderte vor Christus nach Rom, wo sich ihr Cultus ebenfalls ausgebreitet hatte und forterhielt, nachdem sie einmal mit der griechischen Göttermutter Rhea verwechselt worden und zu dem höchsten Ansehen gelangt war. Wir sehen sie hier, nach einer Münze des Kaisers Hadrianus, sitzend abgebildet; sie trägt einen Schleier und als Beschützerin der Städte eine Mauerkrone, stützt sich auf eine Handtrommel und fährt auf einem von vier Löwen gezogenen Wagen. Denn unter den Thieren waren dieser Göttin die Löwen geheiligt; eine Sage erzählt nämlich, dass die zweite *Atalante* und ihr Gemahl *Hippomĕnes* von Cybele in solche Thiere verwandelt wurden, weil sie im Liebesrausch einen ihrer Haine entweiht hatten.



Cyclōpen (griech. Kyklopen), wörtlich die *Rundäugigen*, sind zunächst aus einer von Homer mitgetheilten Fabel bekannt, wonach sie auf der westlichen Gebirgsküste der Insel Trinacria, wie ehemals *Sicilien* hiess, wohnten. Sie hatten nur ein einziges Auge, das sich mitten auf der Stirne befand, und waren gewaltige Riesen, rohe Ungethüme, die Menschenfleisch frassen und sich weder um

Gesetze noch um Götter bekümmerten, vielmehr auf ihre eigene Körperstärke pochten. Jeder hauste für sich einsam in einer Höhle, und da sie weder Schifffahrt, noch Ackerbau und Weinzucht kannten, lebten sie als Hirten von dem Ertrage ihrer Viehheerden. Durch Homer wurde vornehmlich einer von ihnen berühmt, *Polyphēmus*, der Sohn des *Poseidon* (Neptūnus); der grosse Dichter erzählt die grause Begebenheit, wie *Odysseus* (Ulysses) auf seiner Irrfahrt die Gastfreundschaft dieses Ungethüms in Anspruch nahm, aber nebst den zwölf Gefährten, die mit ihm an dem Ufer gelandet waren, in die entsetzlichste Lebensgefahr gerieth. Schon hatte der Cyclop die Hälfte der in seine Höhle eingesperrten Ankömmlinge aufgefressen, als es dem klugen und erfindungsreichen Griechen gelang, mit der andern Hälfte sich auf das unentdeckt gebliebene Schiff zu retten, nachdem er dem riesenhaften Polyphēmus vermittelst eines mächtigen Pfahles das einzige Auge seiner Stirn ausgestochen und ausgebrannt hatte, so dass derselbe für immer geblendet wurde. Auch Euripides hat dieses Abenteuer in dem Satyrspiel „Kyklops" ausführlich dargestellt, wiewohl minder anmuthig als Homer. — Nach Hesiod dagegen gab es ursprünglich drei Cyclopen, welche die Söhne des *Urănus* und der *Gäa* und zwar die älteren Brüder der *Titanen* waren. Sie führten die Namen der Wetterstrahlen und hiessen *Arges*, der Leuchtende, *Sterŏpes*, der Blitz, und *Brontes*, der Donner; sie wurden von ihrem eigenen Vater, der sie ihrer Riesengrösse, Stärke und Kühnheit wegen füchtete, in den Tartărus geworfen und von ihrem jüngeren Bruder *Kronos* (Saturnus), dem neuen Weltlenker, aus dem dunkeln Gefängnisse zwar befreit, aber späterhin wieder hineingeschleudert. Endlich trat *Zeus* (Jupiter) als dritter Weltlenker auf, der sie aus ihrer abermaligen Gefangenschaft erlöste; denn er bedurfte ihrer Hülfe, um seinen Vater Kronos zu bewältigen; sie dienten ihm dankbar und stützten seine Herrschaft, indem sie ihm die für seine Macht nothwendigen Donnerkeile verfertigten. Als sie jedoch auch den Blitzstrahl geschmiedet hatten, womit

Zeus den *Asklepios* (Äsculapius), den Sohn des Apollo, zerschmetterte, weil derselbe durch seine Heilkunst so viele Sterbliche wieder lebendig machte, so rächte sich Apollo dafür an den Cyclopen und tödtete sie mit seinen Pfeilen. Eine That, wofür der Gott durch seinen Vater Zeus eine Zeitlang auf die Erde verbannt wurde. Trotz der gedachten Vernichtung erscheinen sie, nach späteren Sagen, in dem von Zeus regierten Götterstaate aufs Neue und in vermehrter Anzahl. Man machte nämlich die Cyclopen zu Schmiedegesellen des *Hephästos* (Vulcanus), die ihre Werkstätte im Schoosse des Ätna hatten oder auf der Insel Lipära hausten, ungeheure Riesen von der Grösse des Berges Ossa, mit einem schrecklich glühenden Auge von dem Umfang eines Schildes auf der Stirn und mit einer zottigen Brust. Wenn sie, um die Arbeiten des Hephästos zu besorgen, den Ambos schlugen, dröhnte es ringsum wie Donner, und wenn sie den Blasebalg traten, schien Sturmwind zu rauschen; nicht blos der Ätna krachte davon, sondern ganz Sicilien, Italien und Corsica bebten unter ihrem Gehämmer. — Nach andern Sagen gab es auch eine thracische Völkerschaft, die man Cyclopen hiess, ebenfalls gewaltige Gestalten, die grosse Baumeister waren. Denn die Griechen schrieben ihnen die ältesten, durch ihre Grösse ausgezeichneten Mauerwerke zu; namentlich sollten cyclopische Hände die Ringmauern von Argos und Mycenä, unter der Herrschaft des Königs *Acrisius*, aufgeführt haben, wesshalb man beide Städte zuweilen Cyclopenstädte nannte. Noch heutzutag bewundert man die Ueberreste solcher uralter Bauwerke, die sich in der Landschaft von Argos, in Arcadien, in Epirus und selbst in Latium vorfinden; dergleichen cyclopische Trümmer bestehen aus festzusammengeschlossenen, dabei vieleckigen und unbehauenen Steinwürfeln, deren Breite oft zwanzig bis dreissig Fuss beträgt. Von einem Cyclopengeschlecht, das im Norden von Thracien wohnen sollte, fabelten die Griechen noch selbst in späteren Zeiten; wie denn überhaupt dieser wunderbare Mythus, wie

man sieht, die buntesten Gestalten annahm, ohne sich an Zeit und Ort zu binden.

Cycnus (griech.), ein Sohn des *Apollo* und einer libyschen Nymphe *Thyria*, ein Jüngling von ausserordentlicher Schönheit, betrübte sich über den Verlust seines geliebten Freundes Phylius dermassen, dass er sich von einem Felsen in den See Conōpe stürzte. Von Schmerz bewältigt, folgte die Mutter seinem Beispiel. Apollo indessen verwandelte Beide, während des Fallens, in Schwäne und wählte künftighin den Schwan zu seinem Lieblingsvogel. Vergl. auch Phaëthon.

Cynthia und Cynthius (griech.), Beinamen der *Diāna* (Artemis) und des *Apollo* von dem auf der Insel Delos gelegenen Berge *Cynthus*, wo sie von der *Leto* geboren wurden.

Cyparissus (griech.), ein Sohn des *Telĕphus* und Liebling des *Apollo*, erschoss einen von dem letztern ihm geschenkten zahmen Hirsch und grämte sich über diese Unvorsichtigkeit so sehr, dass er sich das Leben nehmen wollte. Allein Apollo kam ihm zuvor und verwandelte ihn in die trauernde *Cypresse*.

Cypria und Cypris (griech.), s. Venus.

Cyrene (griech.), eine wegen ihrer Schönheit überaus berühmte Geliebte des Apollo, wurde von letzterem, auf einem mit Schwänen bespannten Luftwagen, nach einem blühenden Küstenstriche Libyens entführt und mit der Unsterblichkeit beschenkt. Er zeugte mit ihr einen Sohn Aristäus. Die Stadt Cyrene, gegründet von Battus, verdankte ihr den Namen.

Cythēre oder Cythēra (griech.), s. Venus.

Czernebog oder Tschernebog (slavisch), wörtlich der schwarze Gott (von tscharni, schwarz, und Bog, Gott), der Oberste der finsteren Götter bei den Wenden und Slaven, entgegengesetzt dem *Swantewit* und nur Böses bewirkend. Wir sehen hier ein solches roh gearbeitetes Götzenbild von zwei verschiedenen Seiten. Beide

Gesichter sind so weit von göttlichen Reizen entfernt,



dass sie kaum etwas Menschenähnliches zeigen. Bösen Götzen pflegte man überhaupt lieber eine abschreckende, hässliche Thiergestalt zu geben.

D.

Dactўli idăi oder idäische Dactўlen (griech.), vorderasiatische Dämonen, von welchen man erzählte, dass sie am trojanischen Berge Ida gewohnt, durch einen Waldbrand Eisenminen entdeckt und bei dieser Gelegenheit das Erz zu bearbeiten gelernt hätten. Zum Dank für die Erfindung der Schmiedekunst erwies man ihnen göttliche Verehrung. Wie man sie von den *Cabīren*, Corybanten und Cureten unterscheiden müsse, war schon im Alterthum zweifelhaft.

Dädălus (griech.), einer der frühsten und geschicktesten Bildhauer, Baukünstler und Steinschneider, welcher sich zugleich den höchsten Ruhm erwarb durch zahlreiche Erfindungen, als der Axt, der Richtwage, der Mastbäume und Segel. Seine Bildsäulen, die er nach Sitte jener Zeiten aus Holz verfertigte, waren die ersten, welche die rumpfartige Gestalt der rohen Hermen übertrafen und freie, von dem Körper abgesonderte Gliedmassen hatten. Weil er sie unter anderm mit fortschreitenden Schenkelbeinen schnitzte, sagte man sogar, er habe wandelnde Bildwerke geschaffen oder Figuren, die gehen könnten. Dädalus war der Sohn des *Eupalămus* und der *Alcippe*, verwandt mit dem Hause des attischen Königs *Erechtheus*, ein Zeitgenoss des *Theseus* und Vater des unglücklichen *Icărus* (Icaros). Er lebte zu Athen, musste aber diese Stadt verlassen, weil er seinen Schüler und Schwestersohn *Talus*, welcher Töpferscheibe, Säge und Drechseleisen erfunden hatte, aus Künstlereifersucht heimtückisch von der Acropŏlis herabstürzte. Beim Begräbniss der

Leiche überrascht und des Mordes schuldig befunden, entzog er sich nebst seinem Sohne Icarus dem Todesurtheil, welches der höchste Gerichtshof, der Areopägus, über ihn ausgesprochen, durch eine schnelle Flucht nach Creta zum König *Minos* dem Zweiten, welcher den als Künstler hochgefeierten Mann freundlich willkommen hiess. Auf dieser Insel vollendete er eine Menge Kunstwerke, für die Königin *Pasiphäë* die berüchtigte hölzerne Kuh, worin sie den stierhäuptigen Minotaurus von einem göttlichen Stiere empfing, für den König das berühmte Labyrinth, damit der von seiner Gattin geborene Minotaurus in demselben eingesperrt werden konnte, und für die Königstochter *Ariadne* eine Gruppe tanzender Figuren aus Marmor. Doch fiel er späterhin bei dem König in Ungnade. Angeklagt, der Ariadne insgeheim beigestanden und ihr den Fadenknäuel gegeben zu haben, womit *Theseus* den



schrecklichen Minotaurus aufsuchte und nach dessen glücklicher Erlegung sich glücklich aus dem Labyrinth zurückrettete, wurde Dädalus sammt seinem Sohne Icarus in die Irrgewinde dieses Prachtbaues von dem zornigen Minos eingekerkert. Der schöpferische Geist des Künstlers indessen wusste Aushülfe; er bereitete heimlich für sich und seinen Sohn mächtige Flügel aus Federn und Wachs, die sie an ihre Schultern banden, um durch die Lüfte zu entrinnen. So stiegen denn Beide aus dem Labyrinth empor und schwebten über die Wogen des Meeres dahin, der Vater mit Vorsicht, der Sohn aber mit jugendlichem Uebermuth. Denn unbesonnen flog er zu hoch und gerieth der Sonne zu nahe, deren glühende Strahlen das Wachs zerschmolzen; die Flügel gingen in Stücke und Icarus stürzte in das unter ihm rauschende Wasser, worin er rettungslos ertrinken musste. Die Griechen nannten das Meer, zum Andenken an seinen Tod, das *icarische.* — Der Vater dagegen erreichte ohne Unfall die Küste von Italien, erbaute an der Stelle, wo er sich niederliess, und zwar in der Gegend von Cumä und Bajä, dem Apollo zum Danke einen herrlichen Tempel und begab sich hierauf nach Sicilien zum König *Cocălus*, wo er bis an seinen Tod verweilte. An diesem Hofe fand er nicht nur die gastfreundlichste Aufnahme, sondern auch Schutz gegen den ihn verfolgenden Minos, der an der Spitze einer Flotte seine Auslieferung begehrte. Cocalus liess den in die Residenz herbeigelockten Minos im Bad ersticken; mit der Dankbarkeit des Dädalus aber konnte er zufrieden sein. Denn dieser Künstler beschenkte sein Reich mit den ausgezeichnetsten Bauwerken, als mit einer unbezwinglichen, dem Könige zur Schatzkammer dienenden Festung bei Agrigent, ferner mit dem Venustempel auf dem Berge Eryx und mit den natürlichen Dampfbädern in einer bei der Stadt Selīnus gelegenen Grotte.

Dairi (japanisch), einer der drei *Grosslama's*, das geistliche Oberhaupt der Japaner, welches ehedem zugleich die höchste weltliche Herrschaft oder die Kaiserwürde besass, aber dieselbe durch eine grosse militärische Staats-

umwälzung einbüsste, die vor etwa sieben Jahrhunderten stattfand. Ein General bemächtigte sich damals des japanischen Zepters und der neue Kaiser sowohl als dessen Nachfolger verhängten über den Dairi eine so strenge Gefangenschaft, dass er alljährlich nur ein einziges Mal in seinem Garten spazieren gehen oder vielmehr spazieren getragen werden darf. Denn trotz seiner Einkerkerung ist die Heiligkeit desselben äusserlich so hoch geschraubt, dass es eine Verletzung seines Ansehens wäre, wenn er jemals ginge oder von irgend einem Sterblichen, ausgenommen von seiner ebenfalls heiligen Dienerschaft, erblickt würde. Daher man es dem Volke ankündigt, wenn er den in Japan von ihm bewohnten Pallast verlässt und seinen Spazierweg macht, damit sich Jedermann verberge. Er gilt, sobald er den geistlichen Thron bestiegen hat, für einen lebendigen Gott, welchem alle übrigen Götter unterworfen sind, für einen Sohn des Himmels und für das erhabenste Wesen der Erde, das die Götter zu ihrem Stellvertreter eingesetzt, als sie die Erde nicht mehr persönlich regieren mochten. Man giebt dem Dairi zwölf Frauen und aus den Kindern derselben wählen die Priester seines Hofes dasjenige, welches ihnen gefällt, zum Nachfolger; die übrigen Sprösslinge werden unter die Dienerschaft aufgenommen, die desshalb grösstentheils aus Verwandten des Oberhauptes besteht. Eine ganze Provinz ist zu seinem Unterhalt angewiesen, doch muss der hohe Gefangene, bei den Unterschleifen, welche die Statthalter des regierenden Kaisers sich erlauben, sammt seiner Umgebung nicht selten drückenden Mangel leiden. Alle seine Ehren und Vorrechte sind solchergestalt nur scheinbar; er ist ein Spielwerk in den Händen der weltlichen Gewalthaber. Ueber die Religion, als deren Schutzherr der Dairi gepflegt wird, sehe der Leser Buddha nach; man vergleiche auch Bogdo Lama und den folg. Artikel.

Dalai Lama (tübetan.), das eine der beiden Oberhäupter, welche über die tübetanische Kirche herrschen, und zwar das von dem chinesischen Kaiser, dem Gebieter von Tü-

bet, begünstigte und dem andern Oberhaupt, dem *Bogdo Lama*, vorgezogene. Daher tragen denn auch die Priester des Dalai Lama die kaiserliche *gelbe* Hoffarbe, was Veranlassung gab, diese gesammte Religionssecte mit dem Namen Gelbmützen zu bezeichnen. Er selbst behauptete früherhin auch in weltlichen Dingen die unumschränkteste Macht; gegenwärtig aber ist er lediglich ein vornehmer Staatsgefangener, zwar nicht so vollkommen seiner Freiheit beraubt, wie der japanische *Dairi*, doch unter fortwährende Aufsicht chinesicher Truppenmassen gestellt, die ihn an den Orten, wohin er seinen Aufenthalt verlegt, als Ehrenwache umgeben. Er bewohnt theils ein grosses Kloster, welches nahe an der Gränze von China auf dem Berge Buddala steht, theils eines von den beiden Schlössern, die man ihm bei Lhassa angewiesen hat. Für diese Beschränkung entschädigt ihn die göttliche Verehrung, die man ihm, wenigstens zum Schein, auf beispiellose Weise zollt; es wird erzählt, dass man sogar seine Excremente als Ausflüsse der Gottheit betrachtet und mit den grössten Summen bezahlt, um sie wie päbstliche Reliquien auf der Brust zu tragen, in Krankheitsfällen als Arzneimittel anzuwenden und selbst unter die Speisen zu mischen. Denn der älteste und erhabenste der *Burchanen*, deren unter Buddha gedacht ist, die erste der erschaffenen Gottheiten, genannt *Chomschim Bodhissadoa*, hat sich im Dalai Lama durch ununterbrochene Verkörperung offenbart. Der Geist desselben pflanzt sich von dem sterbenden Dalai Lama auf einen jungen, welchen die Priester aus seiner Umgebung nach gewissen Zeichen aussuchen, unverändert fort; er wechselt nur den Körper oder die vergängliche Hülle. Ein Glaube, welcher mit der von Buddha aufgestellten Lehre über die Seelenwanderung zusammenhängt. Ausser Fürsten und Priestern darf ihn, den sichtbaren Gott der Erde, Niemand sehen; diesen aber zeigt er sich, indem er unbeweglich auf einem Altar sitzt, nach morgenländischer Sitte die Beine untergeschlagen. Auch der Kaiser von China stimmt in die allgemeine Verehrung ein. Wenn derselbe sich naht, kniet er vor dem

Dalai Lama nieder, und dieser legt dem weltlichen Herrscher, ohne sich vor ihm zu neigen, die von jeder Sünde reinigende Hand auf das gekrönte Haupt. Mit der nämlichen Ehrfurcht behandelt der Kaiser selbst den blossen Gesandten oder Nuntius des geistlichen Oberhirten, der am Hofe zu Peking unter vielem Kostenaufwand gehalten wird. Doch ist dies Alles nur äusserliche Form; der Gesandte sowohl als der Grosslama selber sind in Wirklichkeit nur Gefangene. Uebrigens vergl. der Leser Bogdo Lama und den vorigen Artikel.



Dämon (griech.), ursprünglich ein jeder *Gott* oder eine jede *Gottheit* der Griechen, sodann ein unbestimmtes göttliches Wesen von geheimnissvoller Macht, das bald ein gutes, bald ein böses sein kann, wie der *Genius* der Römer. Allmählig indessen gebrauchte man diese Benennung vorzugsweise im schlimmen Sinne, besonders als das Christenthum auftrat, für einen feindseligen, boshaften und finsteren Geist.

Danaë (griech.), die schöne Tochter des Königs *Acrisius* von Argos und der *Eurydice*, wurde von *Zeus* geliebt, der sich ihr in der Gestalt eines goldenen Regens nahte. Näheres über ihre Schicksale findet man unter Perseus, den sie gebar, und unter Acrisius.

Danäus (griech.), s. Ägyptus. Seine fünfzig Töchter, nach dem Vater Danaïden genannt, welche sich wider ihren Willen mit den fünfzig Söhnen des Ägyptus vermählen mussten, aber in der Brautnacht ihre Gatten erdolchten, erlitten für diesen Frevel, obgleich sie blos den Befehl ihres Vaters vollstreckt hatten, nach ihrem Tode in der Unterwelt eine harte Strafe. Sie wurden von den

Schattenrichtern dazu verurtheilt, in ein durchlöchertes Fass oder in ein Sieb bis in alle Ewigkeit fort und fort Wasser zu schöpfen. Von dieser Busse war nur die Eine frei, *Hypermnestra*, welche aus Liebe ihren Verlobten *Lynceus* verschonte und mit ihm später den Thron von Argos bestieg, ein neues Königsgeschlecht begründend. Das unterweltliche Geschick der Danaïden erlangte sprüchwörtliche Berühmtheit; man bezeichnete mit ihrem vergeblichen Wasserschöpfen jedes *fruchtlose* Unternehmen.

Daphne (griech.), eine Nymphe, des thessalischen Flussgottes *Peneus* reizende Tochter, wurde von *Apollo* geliebt, der jedoch ihre Gegenliebe nicht zu erringen vermochte. Einst von ihm verfolgt, rief die fliehende Jungfrau den *Zeus* um Hülfe an, und dieser verwandelte sie in dem nämlichen Augenblicke, als sie von den Händen des Gottes erhascht wurde, in einen Lorbeerbaum. Seitdem kränzte Apollo, zum Andenken an die verlorene Geliebte, seine Schläfe mit Lorbeerzweigen und man betrachtete diesen Baum als ihm geheiligt und mit begeisternden Kräften ausgestattet, so dass auch die *Pythias*, ehe sie den Dreifuss in Delphi bestieg, um zu weissagen, ein Paar Blätter davon essen musste.

Daphnis (griech.), der Erfinder des sicilischen Hirtengesangs, ein Sohn des *Mercur* (Hermes) und einer Nymphe, weidete seine Heerden unter dem lieblichsten Flötenspiele in der Nähe des Ätna und gewann durch seine jugendliche Schönheit die Liebe der Nymphe *Echenäïs*. Zugleich wurde er jedoch auch von *Chimära*, einer reizenden Königstochter, geliebt. Eifersüchtig drohte ihm daher die Erstere, ihn mit Blindheit zu strafen, wenn er die ihr gelobte Treue breche; eine Drohung, die sie auch wirklich ausführte, als der Hirt, vom Weine berauscht, jener Königstochter gehuldigt hatte. Nach Theokrit starb er aus Liebesgram. Sein Vater entrückte ihn zu den Sternen.

Dardănus (griech.), der Stammvater des trojanischen Königshauses, ein Sohn des *Zeus* und der Plejade *Electra*, gründete die Stadt Dardanus, das nachherige Troja.

Weil Äneas einer seiner Nachkommen war, leiteten auch die Römer ihren Ursprung von ihm ab.

Deianīra (griech. Deianeira), die Tochter des Königs *Öneus* von Calydon, oder nach Andern des Gottes *Bacchus* und der *Althäa*, wurde die berühmte Gemahlin des *Hercules*, welcher seinen Mitbewerber, den Flussgott *Achelöus* besiegte. Ihr Geschick ist unter Hercules erzählt. In einem Trauerspiel des Sophokles, den „Trachinerinnen", tritt sie als weibliche Hauptfigur auf.

Deïphöbe (griech.), s. Cumäische Sibylle.

Delos (griech.), die Geburtsinsel des *Apollo* und der *Diana* (Artemis), erhob sich auf *Jupiters* Geheiss aus dem Meere, damit *Leto* (Latōna) einen Zufluchtsort hatte, wo sie gebären konnte. Von dieser Insel erhielten daher Apollo und Diana den Beinamen delische Gottheiten.

Demēter (griech.), s. Ceres (römisch).

Demo und Demophĭle (römisch), s. Cumäische Sibylle.

Demophŏon (griech.), s. Phyllis.

Deo (griech.), ein alter Name für *Demēter*, s. Ceres.

Desmontes (griech.), der Vater einer von *Neptun* (Poseidon) geliebten Tochter, Namens *Melanippe*, welche dem Gott zwei Söhne gebar, den *Böōtus* und *Äolus*. Der hierüber erzürnte Desmontes liess die Tochter blenden, einkerkern und ihre beiden Kinder aussetzen; eine Kuh jedoch vertrat den Ausgesetzten Mutterstelle, bis sie von Hirten gefunden und der Gemahlin ihres kinderlosen Königs *Metapontus*, welche *Theāno* hiess, überbracht wurden. Diese schob die Knaben ihrem Gatten für die ihrigen unter, um sich in seiner Liebe zu behaupten. Später aber bekam Theano selbst Söhne und als diese erwachsen waren, wünschte sie sich der Fündlinge wieder zu entledigen; sie trug daher ihren eigenen Sprösslingen auf, den Böotus und Äolus bei der Jagd umzubringen. Allein Neptun half seinen Söhnen die heimtückischen Mörder im Kampfe überwinden und tödten; zugleich gab er ihnen Nachricht von dem Zustande ihrer wirklichen Mutter, worauf sie sich aufmachten, den Desmontes, ihren grau-

samen Grossvater, überfielen und erschlugen, die Mutter aus dem Gefängniss befreiten und zum Könige Metapontus zurückkehrten. Denn Theano hatte sich mittlerweile aus Verzweiflung erhenkt; der König, unterrichtet von ihrer Treulosigkeit, verzieh nicht nur das Geschehene, sondern vermählte sich auch mit Melanippe, die von Neptun ihr Gesicht zurückerhielt, und nahm das Söhnepaar des Gottes förmlich an Kindesstatt an.

Deucalion (griech.), der Sohn des *Promētheus* und der *Clymĕne*, ein Enkel des *Japĕtus*, herrschte zu Phthia in Thessalien und wurde mit seiner Gemahlin *Pyrrha*, einer Tochter des *Epimētheus* und der *Pandōra*, der hochberühmte Stifter des neuen Menschengeschlechts. Denn wegen der allgemeinen Verderbniss, in welche die früheren Menschen versunken waren, hatte Zeus beschlossen dieselben von der Erde zu vertilgen. Anfangs wollte er das Feuer seiner Blitze dazu benutzen; weil er aber fürchtete, dass mit der Erde zugleich der Himmel in Brand gerathen könne, wählte er zu seinem Strafgericht eine grosse Wasserfluth. Durch sie sollten alle Sterbliche verschlungen werden, ausgenommen Deucalion und seine Gattin, ein frommes Ehepaar, welches Zeus und die übrigen Götter zu verschonen gedachten, damit sie nicht künftighin aller Opfer entbehren müssten, wenn Niemand übrig bleibe. Einer andern Angabe nach zeigte Prometheus seinem Sohn die Mittel zur Rettung; er gab ihm den rechtzeitigen Rath, einen Nachen zu bauen, denselben mit Speisevorrath zu befrachten und alsdann mit Pyrrha hineinzusteigen. Genug, ein solches Boot empfing das Ehepaar, worauf Zeus durch krachende Platzregen und mit dem Beistande seines Bruders *Neptun* (Poseidon), der alle Ströme, Bäche und Quellen ausgoss, die Erde dergestalt unter Wasser setzte, dass sie einem uferlosen Meere glich. Vergebens erklommen die Sterblichen, um sich zu retten, nach Hügeln und Bergen empor, die fortwährend wachsenden Wogen überschwemmten die höchsten Zinnen, selbst die Vögel, die nirgends niedersitzen konnten, stürzten ermattet aus den Lüften in die brausende Fluth. Staunend

sahen die *Nereïden* ihre Wasserwelt erweitert und mit prangenden Hainen, Pallästen und Tempeln angefüllt; geängstigt schwammen dort zahme und wilde Thiere in friedlicher Eintracht neben einander, der Wolf neben dem Schafe, das Reh neben dem Tiger. Alle Geschöpfe, die nicht im Wasser zu leben vermochten, raffte Tod und Verderben hinweg. Neun Tage und Nächte, so lange der Regen herabrauschte und die Erde ihre Tiefen öffnete, trieb der Nachen des Deucalion in der Irre, ein Spiel der zornigen Wellen. Da verliefen sich wiederum die Gewässer allmählig, das grause Werk der Zerstörung war vollbracht und der glückliche Sohn des Prometheus landete mit seiner Gattin auf dem Gipfel des Parnassus, wohin das Fahrzeug gerathen war. Zuvörderst brachten denn die beiden Geretteten daselbst den Nymphen und der weissagenden *Themis* ehrfurchtsvolle Dankopfer dar. Betrübt über die einsame Wüste, zu welcher die Welt geworden, nahten sie sich hierauf dem Tempel der letztgenannten Göttin, den sie in nicht weiter Entfernung zwar erhalten, aber noch mit Schlamm bedeckt schauten, und erkundigten sich, ob es keine Möglichkeit gebe, das Menschengeschlecht wieder herzustellen. Themis, die damalige Inhaberin des delphischen Seherheerdes, ertheilte ihnen zur Antwort das Orakel, „sie sollten mit verhüllten Häuptern die Gebeine der grossen Mutter hinter sich werfen.“ Lange sannen sie betroffen nach, was mit diesem dunkeln Spruch gemeint sei; endlich glaubte Deucalion, dass unter der grossen Mutter die Erde und unter ihren Gebeinen die Steine verstanden werden müssten. Schüchtern machte nun das Paar den Versuch, auf die anbefohlene Weise Steine hinter sich zu werfen. Das Räthsel war glücklich gelöst: die Steine, die Deucalion hinter seinen Rücken warf, verwandelten sich in Männer, die von Pyrrha geworfenen in Frauen. Solchergestalt wurde die Erde aufs Neue bevölkert. Deucalion und Pyrrha herrschten über die von ihnen geschaffenen Menschen und zeugten mehrere Kinder, unter welchen *Hellen* als Stammvater der Hellenen oder Griechen den grössten Ruhm erlangte. Die von Zeus gesandte

Ueberschwemmung, welche wenigstens ganz Griechenland getroffen haben mochte, verlegt man in das Jahr 1529 vor Christus. Vergl. L y c ā o n.

Dewedaschies (indisch), s. B a j a d ē r e n.

Dewetas (indisch), die Schaaren der *guten* Geister, hervorgebracht von der obersten Gottheit, eine an Zahl unendliche, an Rang aber unter sich verschiedene Masse höherer Wesen. Sie wohnen auf dem Gebirge Hemakuta, dem freudenreichen indischen Paradies, und heissen auch *Gandharwas* oder Lufttonkünstler; denn ihr eigentlicher Beruf war, vor dem Throne der höchsten Gottheit Loblieder zu singen. Die vornehmsten unter ihnen, wie selbst der Sonnengott *Indra*, sind nur Götter zweiten Ranges. Eine Menge Dewetas aber fielen von ihrem Schöpfer ab und wurden böse Dämonen, die den Namen *Assurs* erhielten.

Dews (persisch), die Geister des bösen Prinzips, geschaffen von *Ahrĭman*, um den Lichtgeistern des *Ormuzd* entgegenzuwirken und die heilsamen Schöpfungen derselben zu zerstören. An ihrer Spitze stehen sieben Erzdews, deren Aufgabe es ist, die sieben *Amschaspands* des Ormuzd zu bekämpfen; sie sind gleich mächtig wie diese. Ueberhaupt giebt es ebensoviele schädliche Dämonen, die das Reich der Finsterniss bilden, als es freundliche Genien giebt, die das Licht beschützen. Eine Anzahl gefallener Engel indessen befinden sich schon auf dem Wege der Besserung; sie heissen *Peri's*. S. diese und A h r ĭ m a n.

Diāna (römisch) oder A r t ĕ m i s (griech.), die Tochter des *Zeus* (Jupiter) und der *Leto* (Latōna), die Zwillingsschwester des *Apollo*, zugleich mit diesem auf der Insel Delos geboren, gehörte zu den *zwölf* grossen Göttern und war im Allgemeinen das Ebenbild ihres Bruders. Auch ihr legten die Alten mehrere Aemter bei. Kaum hatte sie sich am neunten Tage dem Schoosse ihrer Mutter Leto entwunden, so stand sie derselben bei der Geburt des Apollo als Hebamme bei, da *Eileithyia* von der eifersüchtigen *Juno* (Hera) verhindert wurde ihren Dienst zu verrichten.

So weit erstreckte sich die unter Apollo erwähnte Rache der Gemahlin des Zeus. Diana wurde daher neben der Juno selbst als *Geburtshelferin* verehrt und von den Gebärenden angerufen, um die Schmerzen zu lindern; doch geschah dies erst in späteren Zeiten und vorzugsweise bei den Römern, die ihr und der Hauptgeburtshelferin Juno den gemeinschaftlichen Namen *Lucīna* gaben, der so viel als Lichtgöttin oder eine Gottheit bedeutet, die mit Schöpferkraft Alles an das Lebenslicht fördert. — Schon als zartes Mägdlein aber erbat sich Diana von ihrem Vater Zeus ewige Jungfräulichkeit, griff wie Apollo nach Bogen und Pfeil, wählte die Wälder und Gebirge zu ihrem Aufenthalt und wurde eine *Jägerin*, welche die Geschosse so geschickt wie ihr Bruder zu handhaben wusste. Ihre Waffen empfing sie von den *Cyclopen*, ihre Hunde von *Pan*. Tag und Nacht durchstreifte sie als *Jagdgöttin* die Gefilde, begleitet von einem zahlreichen Gefolge schöner Nymphen, welche die Waldungen mit weithinleuchtenden Fackeln erhellten. Sie erlegte aber nicht blos das Wild, sondern schützte es auch und sorgte für die Vermehrung desselben; wie sie denn überhaupt für eine einflussreiche *Naturgöttin* angesehen wurde, von deren Willen der Ertrag der Felder und Heerden, selbst Eintracht und langes Leben abhing. Als solche durch die Fluren ziehende Göttin trat sie vornehmlich in Arcadien und Westgriechenland auf; man gab ihr die dorische Jägertracht und zu ihrem beständigen Symbole eine Bärin.



Ausserdem waren ihr Eber, Hirsche und Hunde, die zur Fackel geeignete Fichte, Meerbarbe und Meerkrebs geheiligt. Ihre Gestalt anlangend, musste die jungfräuliche Jagdgöttin zwischen den jugendlichen Formen der *Aphrodīte* (Venus) und der *Athēne* (Minerva) eine schöne Mitte behaupten. Die Kunst, sagt der Mytholog Hirt, hat nicht vergessen, eine Aehnlichkeit zwischen Diana und ihrem Zwillingsbruder Apollo aufzustellen; sie verlieh ihr dieselbe leichte schlanke Gestalt, dasselbe längliche Oval des Gesichts. Ihre Stirn ist hoch, ihr offenes Auge blickt sorgenfrei in die Ferne. Das Haar trägt sie hinten aufgebunden; nur ein Paar Locken wallen auf den Nacken, und über dem Scheitel erhebt sich die Haarschleife, wie bei Apollo. Ihre Brust ist jungfräulich gewölbt und immer bedeckt; die Hüften sind mehr schmal als weiblich gerundet, daher das Leichte, Schlanke und Schnelle ihrer Gestalt. Sie erscheint nie anders als in der spartanischen Tunica ohne Aermel, unter der Brust gegürtet. Als Jägerin geht sie geschürzt, die Tunica nämlich ist bis über die Knie aufgenommen und um die Hüften festgebunden, damit das lange Gewand bei der Ereilung des Wildes nicht hinderlich sei. Aus demselben Grunde ist das Oberkleid in einen langen Streifen gelegt und damit sie die Arme frei gebrauchen könne, über den Achseln und um den Leib befestigt. Ueber der Schulter trägt sie den Köcher; in der Hand hält sie den Bogen oder den Wurfspiess und ihre Beine sind durch Schnürstiefel geschützt. Auf diese Weise ausgestattet, sieht man sie bald in ruhigem Stande, bald in dem Augenblicke, wo sie den Pfeil abschnellt. — Es war aber natürlich, dass die bogenkundige Göttin der Jagd sich auch allen Jägern holdgesinnt zeigte; die jungfräuliche *Atalante* namentlich siegte durch ihre Hülfe und die heimkehrenden Jäger pflegten der Diana einen Theil der gemachten Beute zu weihen. Diejenigen hingegen, welche ihres himmlischen Ansehens spotteten oder sie sonst beleidigten, zog sie zur Rechenschaft. So tödtete sie mehrere Frauen (*Chiŏne* und *Corŏnis*), die sich rühmten

schöner als sie zu sein, erlegte die Töchter der *Niobe*, während Apollo die Söhne dieses allzustolzen Weibes niederschoss, und die Pfeile beider Geschwister züchtigten den Riesen *Titўus*, der ihre Mutter Leto beschimpft hatte. Ferner sandte sie den furchtbaren *calydonischen Eber* in die Fluren Ätoliens, um den König *Öneus* dafür zu bestrafen, dass er bei einem Aerntefest unterlassen, ihr wie den übrigen Göttern zu danken. Im Haven von Aulis endlich erzeugte sie eine anhaltende Windstille, dass das Griechenheer nicht aussegeln konnte, bis sie durch das Opfer der *Iphigenīa* (Iphigēnie), der Tochter des Königs *Agamemnon*, versöhnt wurde; denn der letztere hatte den Frevel begangen, eine Lieblingshindin ihres Haines zu tödten und mit seiner Jagdfertigkeit sich zu brüsten. Eine Sage, die uns zugleich mit ihrer Verehrung in Tauris bekannt macht. Denn Diana entzog die unschuldige Jungfrau dem Schlachtbeil und versetzte sie heimlich als ihre Priesterin nach dem genannten Lande; den dort wohnenden Scythen aber galt sie nicht als blosse Jagdgöttin, vielmehr hatte man ihr einen wilden und grausamen Dienst, der in Menschenopfern bestand, eingeführt. In Tauris musste daher Iphigenia, wie sehr sie auch die barbarische Sitte verabscheute, auf dem Altar des Dianentempels so lange die Fremdlinge, die an der Küste landeten, unter kriegerischen Reigentänzen schlachten lassen, bis sie von ihrem Bruder Orestes erlöst und sammt der dortigen Bildsäule der Göttin nach Griechenland zurückgeholt wurde. Weitere Beispiele von Menschenopfern, die man der Diana dargebracht, erwähnt die Sage nicht. Da sie die vornehmste Göttin der Taurier war, erhielt sie von Dichtern den Namen Taurierkönigin. — Ueberhaupt aber führte sie Bogen und Pfeile nicht umsonst. Sie gebrauchte ihre Waffen, wie Apollo, um Pest und Tod unter die Menschen zu senden; wie jener die Männer, so entrückte sie die Frauen durch einen schnellen und sanften Tod dem Leben, indem sie ihre Pfeile auf sie abdrückte. Ebenso tödtete sie die Gebärenden und erregte ihnen durch Pfeilschüsse Geburtswehen. Dergestalt hatte man in ihr einer-

seits eine *Verderberin* und *Todesgöttin* zu scheuen; andererseits aber war sie auch, wie Apollo, eine Segenspenderin und eine *barmherzige* Gottheit, die man um Abwendung des Unheils anrief. In ihrer Gewalt stand es sonach, wie es ihr obenerwähntes Amt als Geburtshelferin mit sich brachte, flehenden Weibern leichte und glückliche Geburten zu schenken. — Wenn sie es aber müde geworden war, den Bogen zu spannen und die Waldgebirge zu durchjagen, so hing sie entweder in Delphi ihre Waffen auf und mischte sich unter die von ihrem Bruder angeführten Chöre der *Musen* und *Grazien*, oder stattete einen Besuch im Olymp ab, wo ihr anfangs Apollo, später der zum Gott erhobene *Hercules* die Jagdgeräthschaften einstweilen abnahm. So geschah es denn, dass sie über dem Vergnügen der Jagd, dieser männlichen Beschäftigung, die Liebe sowohl als die Ehe vergass; sie wurde keines Mannes Gemahlin und ihr Herz blieb von der Gewalt der *Venus* und des *Amor* unbezwungen, so dass sie von Sophokles *die ewig Keusche* genannt ward. Sie forderte unbefleckte Jungfräulichkeit nicht nur von allen Nymphen ihres Gefolges, sondern auch von der in ihren Heiligthümern waltenden Priesterschaft. Den glänzendsten Tempel besass sie in *Ephĕsus*, wo man sie vorzugsweise, wie in



Kleinasien überhaupt, als lebenspendende Naturgottheit feierte; dieses unter die sieben Weltwunder gerechnete Heiligthum durften nur Jungfrauen und verschnittene Priester betreten. Das in demselben aufgestellte Bildniss war verschieden von allen übrigen. Die Diana von Ephesus, eine starke blühende Jungfrau, trug als Städtehort eine Mauerkrone auf dem Haupte; man überdeckte sie mit einer Menge Brüste und mit dem Schmucke symbolischer Thierbilder. Eine ähnliche Gestalt hatte sie in den Tempeln anderer griechischer Städte und auf vielen in Asien geprägten Münzen. — Es wurde auch Sitte der Jungfrauen, bevor sie sich vermählten, ihr ein Stieropfer darzubringen. Denn Diana war die Beschützerin der Keuschheit und belohnte nicht nur diese Tugend, wie sie an *Hippolўtus* bewies, sondern bestrafte auch diejenigen, die gegen dieselbe fehlten. Der Königin *Alcestis* sandte sie in die hochzeitliche Kammer eine grosse Anzahl ungeheurer Schlangen; denn das ihr gebührende Vermählungsopfer war verabsäumt worden. *Orīon* sank unter ihren Pfeilen, weil er gewagt hatte, sein Auge zu einer ihrer Nymphen zu erheben. Am strengsten war ihre Rache, wenn man ihre Jungfräulichkeit antastete. *Actäon*, der das Unglück hatte, sie im Bade zu belauschen, wurde von ihr sofort in einen Hirsch verwandelt, den seine eigenen Jagdhunde zerrissen. Die Brüder *Otus* und *Ephialtes*, welche ihr unbesonnen nachstellten, fielen auf der Insel Naxos dadurch, dass sie selbst die Gestalt einer Hirschkuh annahm, nach welcher die Frevler gleichzeitig ihre Speere auswarfen, während sie zwischen ihnen hinsprang, so dass sie im leidenschaftlichen Jagdeifer sich wechselseitig durchbohrten. — Demungeachtet entstand der berühmte Mythus, welcher sie eines Liebeshandels bezüchtigte mit dem reizenden *Endymion*, einem Hirten, der auf dem Berge Latmus in Carien wohnte. Ursprünglich bezog sich diese Sage allerdings auf die Mondgöttin *Selēne* (Luna); allein in späteren Zeiten trat Diana an die Stelle derselben, sie wurde als *Mondgöttin* verehrt, gleichwie Apollo das Amt des Sonnengottes erhielt und den Wagen des

Helios (Sol) am Himmel hinführte. Und wie man ihren Bruder *Phöbus* nannte, so erhielt sie den schwesterlichen Namen *Phöbe* und erschien den Römern vollkommen gleichbedeutend mit Luna.* Unter Endymion ist erzählt, wie Diana, ihres Lichtamtes vergessend, vom nächtlichen Firmamente sich herabsenkte und den schlummernden Geliebten vor seiner Berggrotte besuchte.

Dictys (griech.), s. Perseus.

Dido (römisch), die berühmte Gründerin von Carthago, die durch Virgil verherrlicht worden ist als die schöne Geliebte des *Änēas*, hiess eigentlich Elissa. Sie war die Schwester des Königs *Pygmalion* zu Tyrus und flüchtete aus ihrem Vaterlande Phönizien. Denn ihr reicher Oheim und ihr zärtlich geliebter Gatte *Sichäus* war von Pygmalion getödtet worden, der sich seiner Schätze zu bemächtigen gedachte; da diese aber in sicherem Versteck lagen, gerieth sie selbst in Gefahr durch die Hand ihres Bruders umgebracht zu werden. Daher schiffte sie heimlich sammt den Schätzen des Sichäus davon, segelte nach der Insel Cypern, raubte daselbst eine Anzahl Jungfrauen für ihre männliche Begleitung und landete hierauf an der Nordküste von Afrika. Mit den Bewohnern dieser Gegend verständigte sie sich dahin, dass sie ihr so viel Land abtraten, als man mit einer Ochsenhaut umspannen könne. Listig indessen befahl sie dieselbe in viele tausend feine Riemen zu zerschneiden, wodurch sie ein langes Seil gewann, welches hinreichte, eine solche Bodenstrecke abzugränzen, dass sie die Stadt Carthago darauf gründen konnte. Der neue Pflanzort erhob sich, durch die mitgebrachten Schätze und die Weisheit der Dido, in kurzem zu höchster Blüthe, erregte aber auch den Neid eines benachbarten Königs, Namens Hiarbas, welcher Gesandte abschickte und die fremde Königin, unter Androhung von Krieg, zur Gemahlin begehrte. Vergebens suchte Dido die Forderung abzuweisen. Als ihre Ausflüchte erschöpft waren, verlangte sie eine dreimonatliche Frist, bevor das Beilager stattfände, brachte während dieser Zeit den Göttern eine Menge Opfer und bestieg zuletzt selbst den für

die Schlachtthiere vor der Stadt errichteten grossen Scheiterhaufen, ein blankes Schwert in der Hand. Auf der Spitze des Holzstosses erklärte sie den erstaunten Zuschauern, dass sie, um das Vaterland zu retten, beschlossen habe, zu ihrem Gemahl Sichäus zu gehen, und stiess sich hierauf freiwillig das Schwert durch den Busen. Das dankbare Volk ehrte sie, so lange Carthago bestand, als Göttin. Wie Virgil die Umstände ihres Todes verändert hat, ist unter Änēas erwähnt.

Didymäisches Orakel (griech.), nach dem delphischen das berühmteste Orakel des *Apollo*, gestiftet von *Branchus*, einem Liebling dieses Gottes, der eine Colonie nach dem südlich von Miletus gelegenen *Didy̆me* in Carien führte.

Dike (griech.), die Göttin der *Gerechtigkeit*, eine Tochter des *Zeus* und der *Themis*, naht sich als Klägerin dem Throne ihres Vaters, wenn ein Richter gegen das Recht urtheilt. Doch durchbohrt sie auch selber die Brust des Frevlers mit dem Schwerte, welches ihr die Schicksalsgöttin *Äsa* schmiedet; auf der andern Seite belohnt sie die Gerechten. Ihre Schwestern sind *Eunomia* (die Gesetzlichkeit) und *Eirēne* (die Friedensgöttin). Vergleiche Asträa, die auch für ihre Schwester gilt und mit ihr zuweilen verwechselt wird.

Diomedes (griech.), der Sohn des *Tydeus* und der *Deïpy̆le*, einer Tochter des Königs *Adrastus*, durch Homer gepriesen als einer der tapfersten Helden, die vor Troja kämpften. Zugleich war er ein Liebling der Göttin *Minerva* (Pallas Athēne) wie *Ulysses* (Odysseus), mit welchem ihn die nachhomerischen Sagen in die freundschaftlichste Verbindung und vertrauteste Genossenschaft vieler Abenteuer bringen.

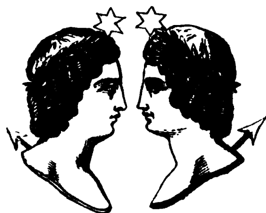
Dione (griech.), eine *Oceanide* oder *Titanin*, wurde, nach Homer, von *Zeus* die Mutter der Liebesgöttin *Aphrodīte* (Venus), die andern Sagen zufolge aus dem Schaume des Meeres entspross. Spätere Dichter nannten die Venus selbst Dione.

Diony̆sos (griech.), der Gott *Bacchus*, Dionysia, die diesem Gott gefeierten Feste, s. Bacchus.

Dioscūren (griech.), wörtlich „die Söhne des *Zeus*“, zwei Brüder, deren Namen *Castor* und *Pollux* (Polydeu-

kes) hiessen, berühmt sowohl durch ihre Heldenthaten als ihre gegenseitige Liebe und Freundschaft. Einer Sage nach wurden sie als Zwillinge geboren, nach andern Angaben zugleich mit der schönen *Helĕna* als Drillinge. Ihre gemeinschaftliche Mutter nämlich war *Leda*, die Tochter des *Thestius* und Gemahlin des Königs *Tyndareus* zu Sparta, eines Gatten, welchem sie nur eine einzige Tochter gebar, die *Clytämnestra*, die nachmals die Gemahlin des Königs *Agamemnon* ward. Denn die übrigen drei Kinder der Leda stammten von Zeus; der Gott nahte sich ihr in der Gestalt eines Schwanes, worauf sie zwei Eier zur Welt brachte, deren eines den Castor, das andere den Pollux und die Helena enthielt. Von Tyndareus indessen, ihrem vermeintlichen Vater, führten die Dioscuren häufig den Namen Tyndarīden; auch besagt eine weitverbreitete Annahme, dass aus den Eiern der Leda nur Pollux und Helena hervorgingen, während Castor, wie die Clytämnestra, wirklich von ihrem Gatten Tyndareus erzeugt sein sollte. Denn obgleich der Name Dioscuren oder Zeussöhne einer zwiefachen Vaterschaft widersprach, suchte man sich doch durch eine solche Annahme den Umstand zu erklären, dass nur Pollux unsterblich, Castor aber sterblich war, wie das Schicksal beider Ledasöhne bewies. Allein auch die Eitochter Helena entbehrte der Unsterblichkeit. — Von Tyndareus oder von dem Centauren Chiron zu tüchtigen Helden herangebildet, zeichneten sich die Dioscuren in allen ritterlichen Fertigkeiten aus; Castor jedoch glänzte vorzüglich als Rossebändiger, Pollux als Faustkämpfer. Die Gnade der *Juno* (Hera) beschenkte sie mit zwei unübertrefflichen Streitrossen. In der Befreiung ihrer Schwester Helena, welche *Theseus* nach Attica entführt hatte, bestand die erste Waffenthat der Jünglinge; hierauf betheiligten sie sich am Argonautenzuge, am Kampfe des *Hercules* mit den Amazonen und an der calydonischen Jagd, jenen grossen Abenteuern, die Griechenlands vornehmste Helden beschäftigten. Wie sie überall gemeinschaftlich gekämpft hatten, so zogen sie auch gemeinschaftlich aus, um sich Gattinnen

zu holen; und zwar raubten sie die beiden Töchter des *Leucippus* aus Messenien, die *Phöbe* und *Hilaïra* hiessen und bereits mit *Idas* und *Lynceus*, den Söhnen des Königs Aphäreus von Messenien, verlobt waren. Dies hatte zur Folge, dass die Dioscuren, von welchen sich Pollux mit Phöbe, Castor mit Hilaïra vermählte, bald darauf durch die früheren Bräutigame angegriffen und in einen Krieg verwickelt wurden, worin Castor sein Leben verlor. Nach Pindar entstand dieser verderbliche Zwist nicht wegen dieses Raubs, sondern wegen Theilung einer Rinderheerde, die alle vier Helden gemeinschaftlich erobert hatten. Castor fiel durch die Wurfspiesse der Söhne des Aphareus und Pollux hatte zwar die Freude den Getödteten gerächt zu sehen, indem er eigenhändig den Lynceus mit seinen Pfeilen erschoss, während ein Blitzstrahl des Zeus den Idas zerschmetterte; allein nichts vermochte seinen Gram über den Verlust des Bruders zu trösten. Vergebens rief ihn der Vater zum Olymp hinauf, damit er unter Götterwonnen das irdische Leid vergessen möchte; er entsagte nicht eher seiner tiefen Trauer, als bis ihm Zeus die Bitte gewährte, dass er an den gestorbenen Castor, der nicht mehr unsterblich gemacht werden konnte, wenigstens die Hälfte seiner eigenen Unsterblichkeit abtreten durfte. — Demzufolge geschah es, dass die beiden Dioscuren einen Tag im Himmel, den andern im Grabe zubrachten, oder dass sie, nach einer spätern Sage, wechselsweise einen Tag im Olymp, den andern im Schattenreiche verweilten, ein getrenntes Leben führend.



Wie Zeus ihre unübertroffene Bruderliebe dadurch belohnte, dass er ihnen das am Himmel prangende *Zwillingsgestirn* weihte, so wurden auch Castor und Pollux, zum Andenken an den seltenen Bund ihrer Seelen, von den Griechen

stets vereint abgebildet. Ausserdem unterliess man nicht ihren zwischen Olymp und Unterwelt beständig wechselnden Aufenthalt in verschiedener Weise symbolisch darzustellen. Hier sehen wir sie vor uns, den einen der beiden Köpfe nach oben, den andern nach unten gerichtet. Anderwärts sind sie vorgeführt, wie sie einander, gleichsam zum ewigen Abschied die Hände reichen oder wie sie nach entgegengesetzter Richtung davonsprengen. Schon früh im Alterthum erlangten sie göttliche Ehren; häufig findet man über ihren Köpfen einen Stern oder ein Flämmchen, womit man diese Heroen schmückte, um sie als *Meerschutzgötter* zu bezeichnen. Sie erhielten nämlich als göttliches Amt den Auftrag, auf dem Meere umherzureiten und die von Ungewittern bedrohten Schiffe zu beschirmen und nach einem Haven zu führen. Man glaubte, dass sie sich alsdann auf die Schiffe selbst niederliessen und in der Gestalt jener electrischen Funken oder Strahlenbüschel sichtbar würden, die man bei Stürmen zuweilen an den Spitzen der Masten erblickt und heutzutag St. Elmsfeuer nennt. Desshalb ehrte man sie vorzüglich in den Seestädten. Die Römer hatten dem göttlichen Zwillingspaar einen Tempel im Haven von Ostia errichtet; nach alter Sage standen ihnen die reitenden Dioscuren in einer Schlacht gegen die Latiner bei und brachten die erste Siegesnachricht schneller als es ein sterblicher Bote vermocht hätte, auf das Forum nach Rom, tränkten alsdann ihre Rosse an einem Brunnen und verschwanden wiederum spurlos. Ausser jenen Sternen gab man ihnen als Attribute weisse Pferde, spartische Hüte und in die Hände einen Wurfspiess; bald liess man sie auf den Pferden reiten, bald dieselben am Zügel halten; oft auch bildete man sie ohne Rosse blos mit Lanzen ab.



Dirce (griech. Dirke), s. Antiŏpe.

Diti (indisch.), s. Kasyapa.

Dodōna (griech.), eine Stadt in Epirus, worin ein Orakel

des *Zeus* mit einem Eichenhaine und Tempel stand, das älteste in Griechenland und nächst dem des *Apollo* zu Delphi das berühmteste. Die Weissagungen erklangen aus den heiligen Eichen, worin der Gott wohnen sollte; man legte ihnen Stimme bei. Auch gaben aufgestellte eherne Becken tönende Laute, die von der Priesterschaft als göttliche Zeichen gedeutet wurden.

Doris (griech.), eine Tochter des *Oceănus* und der *Tethys*, war vermählt mit ihrem Stammbruder *Nereus* und gebar ihm fünfzig Töchter, die nach dem Vater *Nereïden*, nach der Mutter auch Dorĭden hiessen.

Drache (griech. und römisch), ein fabelhaftes Ungeheuer, sonst *Schlange* und *Lindwurm* genannt, welchem die Phantasie eine möglichst furchtbare Gestalt zu verleihen suchte. Zur Riesengrösse eines solchen Thieres fügte man gewöhnlich mehrere Köpfe, Crocodilenrachen, Löwenfüsse, Adlerkrallen, Flügel und eine buntschuppige panzerartige Haut. Ausserdem wurde den Drachen, zur Stei-



gerung ihrer Gefährlichkeit, meistentheils die Eigenschaft des Feuerspeiens zugeschrieben, schlaflose Wachsamkeit, unerschöpfliche Wuth und selbst das Wiederwachsen der abgeschlagenen Köpfe. Die fünf merkwürdigsten des Alterthums waren der *lernäische* Drachen, der unter den

Streichen des *Hercules* fiel; das hundertköpfige *hesperische* Ungethüm, welches die goldenen Aepfel der Hesperidengärten bewachte, ebenfalls besiegt von Hercules; die das Orakel der *Themis* am Parnass hütende *castalische*, von den Pfeilen des Apollo erlegte Schlange; das *colchische* Ungeheuer, ein Sohn des gräulichen *Typhon* und der schönen, aber in einen Schlangenleib auslaufenden *Echidna*, jener von *Medēa* vergiftete oder von *Jason* getödtete Wächter des goldenen Vliesses; endlich der in einem Haine des *Ares* (Mars) hausende Lindwurm, dessen Zähne *Cadmus*, nachdem er ihn mit Steinen zerschmettert hatte, in das Erdreich säen musste.

Druden (nordisch), Hexen, die mit Hülfe böser Geister zu wirken pflegen. Der Drudenfuss ist ein aus fünf Dreiecken bestēhendes Zeichen , welches mit Einem Zuge und fünf Linien gemacht wird. Man glaubte, die Druden hätten Füsse von dieser Form, und wo man ein so absonderliches Zeichen eingedrückt schaute, schloss man, dass eine Hexe gewandelt und eine solche Spur zurückgelassen habe. Die Figur sollte zugleich gegen Bezauberung schützen; daher sie an Orte, die man sichern wollte, hingezeichnet ward.

Druiden und Druidinnen (nordisch), gallische Priester und Priesterfrauen, deren Geschäft es war, den religiösen Dienst zu verrichten, den göttlichen Willen zu erforschen und durch Orakelsprüche zu verkünden, Gesetze zu geben, die Gerechtigkeit zu pflegen, die Erziehung zu leiten und Krieg sowohl als Frieden zu bestimmen. In ihren Händen lag dergestalt, so lange die Religion das Höchste war, die unbeschränkte Herrschaft.

Dryāden (griech.), die Gottheiten der *Bäume*, die *Iwidien* des Nordens, welche mit ihren Bäumen lebten und starben. Sie hiessen auch *Hamadryāden* und waren eine Art stets jugendlicher, aber doch sterblicher Wesen. S. Nymphen.

Dschakschiamuni (tübetan.), der oberste Gott der Tübetaner, der *Buddha* der Indier und Stifter des *Lamaismus*, gilt für die neunte Verkörperung des *Wischnu* und re-

giert gegenwärtig das Weltall. Von ihm wurde *Dschäschik* als Erlöser der Menschheit ausgesandt.

Dschama (indisch), der göttliche *Höllenrichter*, der vor einem aus reinem Feuer gemachten Spiegel sitzt, worin er die Thaten aller Menschen erblickt und beobachtet. Auf einer goldenen Wage, die von seinen Dienern gehalten wird, wägt er die Seelen der Abgeschiedenen und bestimmt, wer in den Himmel kommen soll oder wer, als zu leicht befunden, in die Dschamaloga oder die Hölle gehört. Sein Pallast ist aus dem prachtvollsten Krystall gebaut, seine Gestalt aber bildet man, obgleich er der Schutzgeist der Gerechten ist, mit mannichfachen Schrekken ab.

Dschäschik (tübetan.), ein *Buddha* von dem obersten Gott der Lamaiten, dem *Dschakschiamuni*, aus einer prachtvollen Padmablume geschaffen. Er übernahm den von seinem Schöpfer ihm gegebenen Auftrag, die Welt zu erlösen, mit solchem Ernste und solcher Freudigkeit, dass er bei seinem Ausgange gelobte, sein Haupt solle in zehn, sein Körper in tausend Stücke zerspringen, sobald er sich vor der Vollendung seines Werkes in den Himmel zurücksehne. Schon war es ihm gelungen, die gesammte Hölle zu vernichten, vielen Millionen Wesen auf der Erde die wahre Religion zu schenken und die Verdammten in den Lüften von ihren Qualen zu befreien, indem er persönlich in allen diesen Reichen erschien und mit seinem göttlich heiligen Munde das zauberische Erlösungswort *Om-ma-ni-pad-mä-hum* ausrief. Schon hatte er also seine erhabene Sendung fast vollbracht, als ihm der Umstand tiefen Kummer erregte, dass noch nicht Alle, die er zum Glauben an den grossen Gott Dschakschiamuni bekehrt hatte, hinreichend fest und gegen Wiederabfall gesichert waren. Desshalb wünschte er, unzufrieden mit der Welt, sehnsüchtig in seine himmlische Freudenheimath zurückzukehren; augenblicklich zersprang denn auch sein Haupt in zehn, sein Körper in tausend Stücke. Allein der Gott Dschakschiamuni heilte seinen Leib und setzte die verschiedenen Splitter wieder zusammen. Man dachte

sich den Dschäschik nunmehr als eine Person von elf



Köpfen und acht Händen, in jeder Hand ein Auge tragend; denn aus den zersprungenen Kopfstücken machte ihm der Schöpfer zehn neue Köpfe, über die sein eigener als elfter und oberster hinwegragte. Die tausend Körpertheile sollten sich, auf Befehl des grossen Gottes, zu tausend Händen gestalten, jede mit einem Auge versehen; diese Hände sollten als Monarchen regieren und die tausend *Buddha's* eines vollkommenen Weltalters vorstellen.

Durga Poudjah (indisch), eine göttliche Jungfrau, ebenso unbeschreiblich schön als muthig und stark, ausgestattet mit zehn Händen und in jeder eine besondere Waffe führend, besiegte den bösen Geisterfürsten *Mahischasur*, welcher einst den Sonnengott *Indra* aus seinem Reiche vertrieben hatte. Durga entsprang aus einer purpurnen Feuersäule, welche die obersten Götter *Schiwa* und *Wischnu* zornig von sich bliesen, als ihnen der flüchtige Indra seine Verlegenheit klagte. Sie war

eine Verkörperung der Göttin *Bhawani*. Auf einem zwei-



köpfigen Löwen reitend überwand sie den in einen langgehörnten Büffel verwandelten Höllengeist, und Indra erhielt sein Reich wieder.

Dysen oder Disen (nordisch), Göttinnen überhaupt, bald die *Walkyren*, bald die *Schicksalsgöttinnen*, die man um Hülfe, namentlich bei schweren Geburten, anflehte.

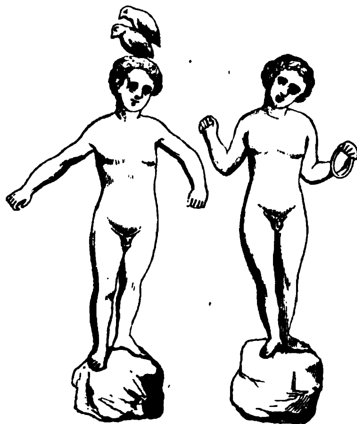
E.

Echidna (griech.), eine doppelgestaltige Nymphe, oberhalb eine schöne Jungfrau, unterhalb eine riesige Schlange von schrecklichem Aussehen, nach Einigen erzeugt von *Tartărus* und *Gäa* (Erde), nach Andern von *Chrysāor*, einem Sohne des *Poseidon* (Neptun), und von der Oceanide *Callirrhöë*. Sie hauste in einer Höhle Ciliciens, im Lande der Arimer, und war vermählt mit dem Riesen *Typhon*, welchem sie die fürchterlichsten Ungeheuer des Alterthums gebar. Sie gilt nämlich für die Mutter der *Chimära*, *Gorgo*, *Scylla* und *Sphinx*, des Höllenhundes *Cerbĕrus*, des Wächterhundes *Orthrus*, den der dreileibige *Gerўon* besass, und des scheusslichen Adlers, welcher die Leber des *Promētheus* aushackte, ferner des *nemeïschen* Löwens und der entsetzlichsten Drachen, von denen die Sage sonst berichtet. Herodot verpflanzt sie jedoch nach Scythien, wo sie mit *Hercules* zusammentraf und von ihm die Stammmutter der scythischen Könige wurde.

Echo (griech.), eine böotische Bergnymphe, welche einst die Gabe der Rede in vollkommenstem Grade besass und da sie dem Zeus sehr befreundet war, durch ihr anmuthiges Geplauder die eifersüchtige *Hera* (Juno) so lange aufzuhalten pflegte, bis die Nymphen entronnen waren, mit welchen der Gatte scherzte. Hera kam daher immer zu spät, wenn sie den Zeus zu belauschen gedachte, bis sie endlich die List merkte und die freundliche Schwätzerin nicht nur aus ihrer Nähe verbannte, sondern derselben auch den vollen Gebrauch ihrer beweglichen Zunge nahm,

so dass sie nunmehr blos die letzten Worte der Fragen, die ihr vorgelegt wurden, verdoppelt wiederholen konnte. Die sonst so gesellige Echo verbarg sich hierauf in den Schatten der Wälder, aber ein neues Unglück wollte, dass sie Liebe für den schönen *Narcissus* fühlte, die der eitle Jüngling nicht erwiedern mochte. Aus Gram darüber schwand ihr Leib so zusammen, dass nichts von ihr übrig blieb als die schon geschmälerte Stimme, und selbst diese zog sich von den Berghöhen in die Schluchten, Klüfte und Wälder zurück, um darin als Nachhall fortzuleben. Vergl. Narcissus.

Egeria (römisch), eine Nymphe, die Geliebte und Rathgeberin des Königs *Numa Pompilius*, welcher ihrer Weisheit den Segen seiner Herrschaft verdankte. Sie gerieth nach dem Tode desselben in solche Trostlosigkeit, dass sie von der Göttin *Diāna* aus Mitleid in einen Quell verwandelt wurde. Noch heutzutag glaubt man, in einem Thale bei Rom, Tempel, Grotte und Quelle zu sehen, die dieser Nymphe geheiligt waren.



Ehestandsgötzen (slav.), zwei Götzenbilder der Slaven und Wenden, deren Namen zwar unbekannt sind, deren Bedeutung aber, wenn man sie nicht wüsste, schon aus ihrer Gestalt errathen werden könnte. Sie stehen wie jugendliche Knaben vor uns; der eine trägt das bekannte Symbol des Ehe-

gelübdes, einen grossen Ring, auf dem Kopfe des andern sitzt ein Taubenpaar, welches ebenfalls, nach weitverbreitetem Gebrauche, die eheliche Liebe sinnbildlich darstellt. Dergleichen Götzen brachte man in das Haus der Neuvermählten, um es einzuweihen; sodann liess man sich von ihnen Orakel ertheilen, die Bezug auf Kinderzahl, Glück und Unglück des Ehepaares hatten.

Eileithyia (griech.), s. Ilithyia.

Einheriar (nordisch), wörtlich „Eingehörige", die *Heldengeister* in *Walhalla*, die Seelen aller Streiter, die in diese Götterburg eingehen, wenn sie auf der Erde tapfer gekämpft und einen ehrenvollen Schlachtentod gefunden haben, welchen ihnen die *Walkyren* bereiten. Sie setzen daselbst, bis zum Untergange der Welt, Tag für Tag ihre Kämpfe fort, die jedoch blosse Waffenübungen sind; denn sobald die Schlacht geendigt ist, stehen die Gefallenen wieder auf, um mit den Uebrigen an *Odins* goldener Tafel zu speisen und alsdann in den Armen der ewig jungfräulichen Walkyren auszuruhen. Die Götter bedürfen dieser unermüdlichen Streiter, wenn die Söhne von *Muspelheim* mit Feuerbränden hereinbrechen werden, um die Welt zu vernichten. Ein Theil der Einheriar bewacht die von der Liebesgöttin *Freia* bewohnte Burg *Folkwang*, wo sie ein Leben führen, das noch wonnereicher ist, als das ihrer Brüder in Walhalla.

Einhorn (nordisch), ein fabelhaftes Ross, welches auf der Stirn ein langes, stachelähnliches und aus dem feinsten Elfenbein bestehendes *Horn* tragen soll. Gerühmt wegen seiner Gewandtheit und Schnelligkeit, gefürchtet wegen seiner Wildheit, die keines Menschen verschont, lässt es sich doch von einer reinen Jungfrau wie ein zahmes Hausthier leiten, ohne sie anzugreifen oder zu gefährden. Trinkbecher, welche aus diesem Horn verfertigt sein sollten, schützten angeblich vor Vergiftung, indem man glaubte, dass hineingeworfene schädliche Flüssigkeiten sich durch Zischen und Brausen verriethen. Grosse Herren bezahlten daher ehemals für dergleichen Pokale die höchsten Geldsummen.

Eirēne (griech.)-und Pax oder Irēne (römisch), die *Friedensgöttin*, die jüngste der *Horen*. S. Pax.

Ekhart (nordisch), gewöhnlich der getreue Ekhart genannt, ein freundlicher Schutzgeist, welcher dem wüthenden Heere des *wilden Jägers* vorausschwebt, um die Wanderer von der Ankunft desselben zu unterrichten und mit einem weissen Stabe zu warnen, damit sie bei Zeiten ausweichen und vor Schaden sich bewahren können. Ebenso wacht er am Eingange des *Venusbergs* und warnt die Liebesritter, die daselbst anlangen, in diese verlokkende Freudenhöhle zu treten. Ekhart war ein Knappe des wilden Jägers und ermahnte bei Lebzeiten seinen Herrn beständig, dem frevelhaften Treiben zu entsagen, ohne jedoch Gehör zu finden; nach seinem Tode setzt er das Warneramt fort, welches ihm für so viele Treue sprüchwörtliche Berühmtheit verschaffte.

Electra (griech.), erstlich die gefeierte Schwester des *Orestes*, deren erhabenen Charakter Aeschylus und Sophokles geschildert haben, s. Orestes und Clytämnestra. Eine andere Electra wurde von *Zeus* die Mutter des *Dardănus*, der das Reich von Troja gründete; sie war eine der sieben *Plejaden*, die an den Himmel versetzt im Sternbilde des Stieres glänzen. Eine dritte Electra, des *Oceănus* Tochter, zeugte mit dem Meergotte Thaumas die *Iris* und die *Harpyien*.

Electryon (griech.), ein Sohn des *Perseus* und der schönen *Andromĕda*, vermählte sich mit *Anaxo* und wurde Vater der zeusgeliebten *Alcmēne*, die sich *Amphitryo* zur Gattin erkämpfte, indem er dem Electryon die von den Söhnen des *Pterelāus* geraubten Rinderheerden zurückerobern half. Dabei verlor der Schwiegervater, durch einen unglücklichen Keulenwurf des Amphitryo, sein Leben.

Elementargeister (alter Glaube), die *Geister* der *Elemente*, welche in vier Hauptgattungen zerfielen. Erstens die *Sylphen*, in der Luft wohnende fröhliche Wesen, zweitens die *Salamander*, ausserordentlich zarte und schöne Geister des Feuers, drittens die *Undīnen*, liebliche

Gottheiten der Quellen und Gewässer, und viertens die *Gnomen*, im Schooss der Erde waltende Dämonen.

Eleusinien (griech.) oder eleusinische Mysterien, die grossen zu Eleusis gefeierten, mit vielen mystischen Gebräuchen verbundenen Feste, die der Göttin *Ceres* (Demēter) ihren Ursprung verdankten, doch auch zur Verehrung der *Proserpĭna* (Persephone), ihrer Tochter, und des später zum Gott aufgestiegenen *Bacchus* dienten. S. Ceres.

Elfen (nordisch), deutsch eigentlich *Elben*, altnordisch *Alfar* (Alfen) und angelsächsisch *Älf*, sind Wesen, die in der Mitte zwischen Göttern und Menschen stehen und deren Name vermuthlich das *Weisse* und *Glänzende* bezeichnet, womit man sich im Allgemeinen diese Klasse von Dämonen begabt dachte. Nach Snorre Sturleson aber giebt es zwei Hauptklassen derselben, die *Lichtalfen*, deren Reich *Alfheim* ist, und die *Dunkelalfen*, die in der finsteren Erde oder in *Schwarzalfheim* hausen, beide einander unähnlich in Aussehen und Kräften, jene leuchtender als die Sonne, diese schwärzer als Pech. Ebenso verschieden ist auch ihr beiderseitiger Charakter. Die Lichtelfen beweisen sich als fröhliche und erfreuende, als gutmüthige und gerechte Geschöpfe, treten gern mit Göttern sowohl als Menschen in freundlichen Verkehr und zeigen sich am liebsten während heiterer, sommerlauer Mondnächte, wo sie lustige Reigentänze anstellen. Auf den Köpfen tragen die Männchen leichte Käppchen, welchen sie ihre Unsichtbarkeit verdanken; fällt ihnen diese Bedeckung herab, so werden sie sichtbar, und hat ein Mensch eine solche sich aufzusetzen Gelegenheit, so kann er ihren wonnigen Festspielen als Augenzeuge beiwohnen. Die Schwarzelfen dagegen meiden den Lichtglanz und kommen nur während der Nacht aus ihren unterirdischen Wohnungen hervor, deren Finsterniss sie jedoch vermittelst funkelnder Edelsteine und flammiger Metalle in strahlende Helle zu verwandeln pflegen. Denn sie gebieten über die unergründlichen Schätze des tiefen Erdenschoosses und erbauen sich die herrlichsten Palläste, da

sie nicht nur aller Zauberkräfte mächtig, sondern auch die geschicktesten und gewandtesten Künstler sind, wie man von ihren possierlichen und gräulichen Zwerggestalten kaum vermuthen sollte. Vornehmlich leisten sie Wunderdinge in der Schmiedekunst. Den Menschen aber fügen sie nichts als Schaden zu, selbst ihre blosse Nähe bringt denselben Gefahr und an ihre Geschenke heftet sich stets ein Fluch. Mit Anbruch des Morgenrothes müssen sie von der Oberfläche der Erde in ihre dunkeln Behausungen zurückflüchten; der erste Sonnenstrahl, der sie zufällig überraschen sollte, würde sie sofort versteinern. Die Grösse der Elfen anlangend, glaubt man gewöhnlich, dass sie nicht höher als einen Zoll sind und dabei eine solche Zierlichkeit und Leichtigkeit des Körpers besitzen, dass ein Thautropfen, auf welchen sie zufällig treten, nicht auseinander fliesst, sondern nur in sanftes Zittern geräth. Doch glaubt man auch, dass sie jede beliebige Grösse, jede Gestalt, sie sei reizend oder hässlich, annehmen können. Andere Sagen verleihen ihnen die nämliche Form und Grösse, wie sie die Menschen haben, aber ausgestattet mit überirdischer Schönheit, von einer Fülle blühender Reize umflossen, wie sie niemals an Sterblichen erblickt werden. Uebrigens betrachtet man die Elfen für gefallene Engel, die, gleich den *Peri's* der Perser, auf ihre einstige Erlösung hoffen. Hier und da heissen sie nach einem Volksausdruck Heimchen, was so viel als „freundliche Hausgeister“ zu bedeuten scheint.

Elissa (römisch), der eigentliche Name der berühmten *Dido*, der Gründerin Carthăgo's.

Eliwager (nordisch), die *Höllenflüsse*, deren es eilf mit besonderen Namen giebt und woraus die Welt entstand.

Elysium (griech. und römisch), der wonnige Aufenthaltsort der *Seligen*, welchen die Phantasie der Dichter mit den lieblichsten Farben ausgeschmückt hat, das Paradies der Griechen und Römer. Man dachte sich dasselbe bald als ein *unterirdisches* Reich, getrennt von dem finstern *Tartărus*, worin der Gott *Pluto* gebot, und erleuchtet von einer eigenen Sonne und von eigenen Sternen; zu-

gleich war dies reizende Gebiet umplätschert von den silbernen Fluthen des *Lethe*, des Stromes der Vergessenheit, aus welchem die neuen Ankömmlinge tranken, um sich von der Rückerinnerung an vergangenes Erdenweh zu befreien. Die von *Charon* über den *Styx* geruderten Schatten erblickten dieses Elysium auf der rechten Seite der Unterwelt. Bald dachte man sich ferner den Aufenthaltsort der Seligen als ein wundervolles Eiland, gelegen am westlichen Ende der Erdscheibe, deren platte Oberfläche der *Oceănus* von allen Seiten umströmt wie ein wogender Ring, aber auf der Lichtseite der Bahn, welche der niedergestiegene Sonnengott in diesem Strome dahinschifft, nachdem er seinen Tageslauf am Firmamente vollendet hat. Bald träumte man auch von mehreren solcher Inseln, die in dieser Weltgegend liegen sollten, genannt die *Inseln der Seligen*, insulae beatorum, von welchen die Dichter reizende Schilderungen entwerfen. Es herrscht auf diesen elysischen, von ewigem Sonnenschein erhellten Fluren, welche jährlich dreimal die reichste Ernte der süssesten Früchte liefern, weder Schnee, noch Winter, noch Regengewitter; ein beständiger Westwind, gesandt von den Wellen des Oceanus, säuselt daselbst, um die Wange der glücklichen Bewohner zu kühlen. *Kronos* (Saturnus) führt das Zepter über das gesammte Reich und hat, wie Pindar singt, auf einer der seligen Inseln seine Burg aufgeschlagen; neben ihm thronen *Rhadamanthys*, *Peleus*, *Cadmus* und *Achilleus*. Wohin aber auch Dichterfreiheit und wechselnde Ansicht von der Erdkunde das Elysium verlegt, nur die Lieblinge der Götter gelangen dahin, die Frommen und Tugendhaften, die das strenge Schattengericht bewährt gefunden hat. Sie leben dort, dem Tode für immer entrückt, in unwandelbarer Glückseligkeit. Als *Änēas*, nach seiner Wanderung durch den Tartarus, in das Paradies kam, erblickte er darin tapfere Streiter für das Vaterland, erfindungsreiche Wohlthäter der Menschheit, Priester von reinem Wandel und heilige Dichter. S. Tartărus.

Endymion (griech.), ein reizender Jüngling, welchen die

keusche Mondgöttin *Selēne* oder die später als Mondgöttin betrachtete *Diāna* (Artĕmis) vor allen Sterblichen durch ihre Liebe beglückte. Nach Einigen war er ein Sohn des *Zeus* und lebte auf dem Berge Latmus in Carien entweder als Jäger oder als Hirt; nach Andern wurde er von *Aëthlius*, einem Könige in Elis, erzeugt und aus seinem Geburtslande durch jene Göttin nach dem genannten Berge entführt. Wie verschieden aber auch die Sagen über seinen Ursprung sein mögen, darin stimmen sie überein, dass Endymion in einer Grotte des Latmus wohnte, und dass Diana, sobald sie die Grenze von Carien erreichte, des Nachts ihren silbernen Wagen verliess, um zu dem schönen Jüngling niederzusteigen, der auf einsamem Lager friedlich schlummerte, nur bewacht von seinen treuen Hunden. Auch diese versenkte *Amor* (Eros), der die liebende Göttin mit leuchtender Fackel zu begleiten pflegte, bei ihrer Ankunft in Schlaf. Schweigend nahte sich nun Diana dem Geliebten und beschaute freudetrunken den blühenden Schläfer, ohne ihn aus seinem Schlummer aufzuwecken; wenn sie sich satt geschwelgt hatte im Anblick des Theuern, hauchte sie zum Abschied einen Kuss auf seine Lippen. Endymion aber schöpfte die höchste Seligkeit aus dem Schlummer, welchen ihm die himmlische Geliebte dergestalt versüsste; er bat daher seinen Vater Zeus um die Vergünstigung, *ewig* fortschlafen zu dürfen. Eine Bitte, welche ihm der Herrscher des Olymps nebst ewiger Jugend freundlich gewährte.

Enȳo (griech.), s. Bellōna (römisch).

Eos (griech.), s. Aurōra (römisch).

Epăphus (griech.), ein Sohn des *Zeus* und der *Jo*, geboren in Ägypten, s. Jo.

Epigŏnen (griech.), wörtlich die *Nachgeborenen*, die Söhne nämlich der vor Theben gefallenen *sieben Helden*. Sie unternahmen einen neuen Zug gegen diese Stadt, um den Tod ihrer Väter zu rächen, eine Absicht, die sie durch die Eroberung Thebens glücklich erreichten. S. Sieben vor Theben und Ödipus.

Epimenĭdes (griech.), ein Hirt auf der Insel Creta, hü-

tete eines Tages die reichen Heerden seines Vaters und verlor ein Stück davon auf der Weide, welches er auszog zu suchen. Ermüdet legte er sich in eine Höhle des Gebirgs und versank in Schlaf. Sobald er wieder aufgewacht war, setzte er das Geschäft des Suchens fort, in der Meinung, nur kurze Zeit geschlummert zu haben; wie erstaunte er aber, als er nach und nach gewahrte, dass er sich in einer vollkommen unbekannten Gegend befinde. Mit Mühe entdeckte er endlich das Haus, worin er geboren worden war; seine Verwunderung steigerte sich, als er bei seinem Eintritt bemerkte, dass er den Bewohnern ebenso fremd vorkam als die Bewohner ihm. Auf weitere Erkundigung ergab sich denn folgendes Wunder. Epimenides hatte in jener Höhle nicht weniger als sechsundfünfzig Jahre geschlafen, sein Vater war unterdessen gestorben, sein jüngerer Bruder ein Greis geworden und Alles um ihn her, Menschen sowohl als Haus, Hof, Heerden und Fluren, bis zur Unkenntlichkeit verändert. Sobald das seltsame Ereigniss ruchbar wurde, betrachtete Jedermann den langen Schläfer für einen Liebling des Apollo, welchem man ausserordentliche Kräfte zuschrieb; man bediente sich seiner, wie eines heiligen Priesters und Sehers, der wie Apollo von Schuld zu reinigen vermöge, und rief ihn im Jahre 596 v. Chr. nach Athen, um die befleckte Stadt zu sühnen. Er soll ein Alter von 150, wo nicht gar von 300 Jahren erreicht haben.

Epimētheus (griech.), wörtlich der *Nachbedächtige*, ein Bruder des *Promētheus* oder des *Vorbedächtigen*, jener ein Thor, der hinterdrein überlegte, dieser ein Weiser, der vorher prüfte, ehe er eine Sache ausführte. Wie Epimetheus, die Warnung seines Bruders missachtend, Unglück über die Welt brachte, ist unter P a n d ō r a erzählt.

Erăto (griech.), wörtlich die *Liebselige*, eine der neun *Musen*, welche die in der Elegie sich aussprechende zärtlichste Liebesklage erfand. Wie man sie daher gewöhnlich mit einer Leier in dem linken Arm und mit einem saitenschlagenden Stäbchen in der rechten Hand darstellte,

so prangte in ihrer Nähe häufig auch der Liebesgott *Eros*, dem sie ihren Namen verdankte, eine brennende Fackel tragend. Zuweilen bildete man sie, als Erfinderin mimischer Tänze, in der Stellung einer nach ihren eigenen Leierschlägen tanzenden Göttin ab.



Erĕbus (griech.), der Gott des *unterirdischen Dunkels*, ein Sohn des *Chaos*, s. Nox.

Erdgeister oder Erdmännchen (mittelalt.), s. Kobolde.

Erechtheus (griech.), ein alter König von Athen, welchem auch der Name *Erichthonius* beigelegt wurde, wofern es nicht, wie andere Angaben lauten, einen von Erechtheus verschiedenen Herrscher dieses Namens zu Athen gegeben hat. Ueber seine Erzeugung meldet die Sage Wunderdinge, die zwischen *Hephästos* (Vulcan) und *Athēne* (Minerva) sich zugetragen haben sollen. Er galt wie *Cecrops* für einen Erdgeborenen, der oberhalb Mensch, unterhalb Schlange war.

Eridănus (griech.), ein Fluss in der Unterwelt, s. Tantălus und Tartărus.

Erinnyen (griech.), wörtlich die *Zürnenden*, der eigentliche Name der *Rachegöttinnen*, der Töchter der Nacht. S. Furien, wie sie bei den Römern hiessen.

Eriphўle (griech.), s. Amphiarăus und Alcmäon.

Eris (griech.), die Göttin der *Zwietracht*, eine Tochter der Nacht (Nox), besonders berühmt durch den *goldenen Apfel*, den sie unter die Hochzeitsgäste des *Peleus* und der *Thetis* warf, einen Streit erregend, dessen Folge die Zerstörung von Troja war. S. Paris.

Erlkönig (nordisch), ein fabelhafter Geisterfürst, dargestellt als ein riesengrosser bärtiger Mann, eine glänzende Krone auf dem Haupte und ein langes Gewand wie

einen Schweif nachschleppend. Er liebt die Kinder und raubt sie häufig, bevor sie getauft sind; Erwachsene brauchen ihn nicht zu fürchten. Man hält ihn für Eine Person mit dem Elfenkönig oder für den Beherrscher der guten Elfen. Ein bekanntes Lied von Göthe führt seinen Namen.

Eros (griech.), s. Amor (römisch).

Eryx (griech.), s. Butes.

Eteocles (griech.), s. Ödĭpus.

Etzel (nordisch), s. Chriemhild.

Euandros oder Evander (griech. und römisch), ein Arcadier, der mit einer Anzahl Landsleuten nach Italien auswanderte, eine Stadt auf dem später zu Rom gehörigen Mons Palatinus erbaute und griechische Künste, Wissenschaften und Erfindungen, wie unter andern die Buchstabenschrift, mitbrachte. Er war ein Sohn des *Mercur* (Hermes) und der Nymphe *Carmenta*. Um seiner Verdienste willen verehrten die Römer ihn sowohl als seine Mutter unter den ältesten Halbgöttern des Landes.

Eumenĭden (griech.), wörtlich die *Wohlwollenden* oder *Huldreichen*, ein Name, welchen man den *Erinnyen* oder Rachegöttinnen aus heiliger Ehrfurcht beilegte. S. Furien.

Eumolpus (griech.), ein thracischer König, Sohn *Neptuns* (Poseidons) und der *Chiŏne*, einer Tochter des *Borĕas*, kriegte mit dem attischen Könige *Erechtheus* und gewann dadurch hohen Ruhm, dass er die der *Ceres* (Demēter) bestimmten *eleusinischen* Feste zu Eleusis gründen half. Die Oberpriester, welche den mystischen Gebräuchen bei dieser Feier vorstanden, hiessen nach ihm Eumolpīden.

Euphēmus (griech.), der Untersteuermann der *Argonauten*, ein Sohn des *Neptun* (Poseidon), gefeiert durch die vierte pythische Ode des Pindar, war König zu Tänărus und wurde der Ahnherr des *Battus*, des Gründers von Cyrēne in Libyen.

Euphrosy̆ne (griech.), s. Grazien.

Eurōpa (griech.), die Tochter des phönizischen Königs

Agēnor und seiner Gemahlin *Telephassa*, eine bekannte Geliebte des *Zeus*, welcher sich um ihrer Schönheit willen zu einer seiner berühmtesten Verwandlungen entschloss. Als Europa nämlich eines Tages nebst mehreren Freundinnen ihres Alters am Gestade des Meeres weilte, nahte sich ihnen der König der Götter plötzlich in der Gestalt eines schöngehörnten Stieres von schneeweisser Farbe. Sein zahmes Wesen und seine sanftblickenden Augen veranlassten die fröhlichen Mädchen mit dem anmuthig blökenden Thiere zu spielen; sie tanzten um dasselbe herum, neckten es und setzten ihm Kränze auf. Da



sich der verwandelte Gott ihre Scherze geraume Zeit wohlgefallen liess, fasste Europa endlich sogar den Muth, auf seinen Rücken zu steigen. Kaum aber war dies geschehen, als Zeus mit seiner schönen Last in vollem Laufe nach dem Meere zustürzte, hineinsprang und davonschwamm, während das erschrockene Mädchen sich mit der Linken an seinem Horne festhielt, um nicht herabzugleiten, und mit der Rechten ihr Gewand schützte, welches im Winde flatterte. Sofort ebneten sich hierauf die

Wogen, das Meer wurde ruhig und spiegelglatt; zu beiden Seiten des Paares flogen eine Anzahl Liebesgötter, brennende Fackeln tragend und das Brautlied singend. *Nereīden* tauchten, auf Delphinen reitend, aus der Wasserfläche und klatschten in die Hände; *Tritōnen* und andere freundliche Meergötter schwebten in Reigen um die Jungfrau, *Neptun* (Poseidon) selber bestieg seinen Wagen und fuhr an der Seite seiner Gemahlin *Amphitrīte* voraus, um dem schwimmenden Stiere, seinem Bruder, den Weg zu bahnen. Die Liebesgöttin *Aphrodīte* fehlte nicht in dem festlichen Schwarme; auf einer von ein Paar Tritonen getragenen Muschel ruhend, streute sie allerhand Blumen über die Braut. — So ging der jauchzende Zug von Phönizien bis Creta. An den Strand dieser Insel gelangt, legte der Stier seine Verwandlung ab und Zeus in Göttergestalt führte die schöne Europa, die von holder Schamröthe glühte und die Augen niederschlug, nach der dictäischen Höhle, einer verborgenen Stätte, wo er einst selber geboren worden war. Sie zeugten daselbst drei Söhne, den *Minos*, *Rhadamanthus* und *Sarpēdon*. Später von *Asterion*, dem Könige Creta's, zur Gattin erwählt, genoss Europa so hoher Ehre, dass sie nach ihrem Tode auf der Insel göttlich angebetet wurde. Der Welttheil Europa erhielt von ihr seinen Namen. Wie unterdessen der betrübte Agenor alle seine Söhne vergebens aussandte, um die verlorene Tochter zu suchen, ist unter A g ē n o r und C a d m u s erzählt.

Eurus (griech.), der *Südostwind*, ein Gott, welchen man zu Athen nicht eben freundlich darstellte, sondern mit mürrischem Aussehen, verworrenem Bart und zurückfliegendem Haupthaar ausstattete. Denn sein Hauch brachte den Griechen eine mit



schweren Gewittern verbundene schwüle Regenluft. Bei den Römern hiess er sonst *Vulturnus*, gefürchtet als ein oft heftiger Sturmwind.

Eurydice (griech.), die von Virgil gefeierte Gattin des thracischen Sängers *Orpheus*, war eine Nymphe und ging ihrem heissgeliebten Gemahl, der sie nicht minder liebte, in der Blüthe ihrer Jahre durch den Tod verloren. Sie hatte nämlich das Unglück, kurz nach ihrer Vermählung von *Aristäus*, einem Sohne des *Apollo* und der Nymphe *Cyrēne*, leidenschaftlich verfolgt zu werden. Bei der Flucht vor demselben trat sie unversehens auf eine Schlange und wurde von ihr tödtlich gestochen. Untröstlich über diesen Verlust, wagte es Orpheus endlich in den Hades hinabzusteigen, um die Theuere zurückzuholen, indem er sich auf die Macht seiner unwiderstehlichen Leier stützte. Zauberisch besiegten die Töne derselben nicht allein den schrecklichen *Cerbĕrus* und die sonst mitleidslosen Schatten, sondern rührten auch das Herz der Königin *Proserpĭna* (Persephone) in so hohem Grade, dass sie ihren ernsten Gemahl *Pluto* durch freundliche Fürbitte bewog, dem Sänger die Gattin wiederzuschenken. So erhielt denn Eurydice die Erlaubniss, mit ihrem Befreier zur Oberwelt zurückzukehren; doch musste Orpheus versprechen, sich nicht eher nach der Wiedergewonnenen umzuschauen, als bis sich das Thor der Unterwelt hinter Beiden geschlossen habe. Schon war das glückliche Paar über den Styx gelangt und sah den durch die Pforten brechenden ersten Strahl des heiteren Tages, als der vorauseilende Orpheus, bestürmt von Liebe, Sehnsucht und Zweifel, der harten Bedingung vergass und einen Blick zurückwarf, um sich zu überzeugen, ob ihm die Gattin auch wirklich folge. Aber schrecklich büsste er für seine Ungeduld. Unter dreifachem Donnerschlage riss der schwarze Gott urplötzlich den Schatten der Eurydice über die Abgründe zurück; vergebens streckte Orpheus die Hände nach der fliehenden Geliebten aus, welche ihm mit klagender Stimme ein letztes Lebewohl zurief, vergebens suchte er der weiter und weiter Entschwinden-

den durch die Finsterniss nachzueilen: *Charon* setzte ihn nicht mehr über die stygischen Gewässer. Sieben Tage lang verweilte Orpheus am diesseitigen Ufer, sich verzehrend in tiefem Kummer; und als er die Gattin, bei der Unerbittlichkeit der dunkeln Mächte, unwiederbringlich verloren sah, begab er sich trostlos nach der Oberwelt zurück.

Eurystheus (griech.), s. Hercules.

Euterpe (griech.), wörtlich die *Erfreuende*, eine der neun *Musen*, die Göttin der *lyrischen* Dichtkunst. Sie war besonders eine Freundin des lieblichen Flötenspiels; daher man sie häufig mit einer oder zwei Flöten darstellte, wie sich denn die Griechen überhaupt kein Lied ohne musikalische Begleitung dachten.



Ewiger Jude oder Ahasvērus (alte Sage), ein hartherziger Schuhmacher in Jerusalem, von welchem eine Legende des dreizehnten Jahrhunderts berichtet, dass er den mit dem Kreuze belasteten und nach Golgatha gehenden Heiland von seiner Thüre wegtrieb, wo er ermattet hingesunken war. Christus habe ihm hierauf mit dem Fluche geantwortet: „Ich werde ruhen, du aber sollst gehen, bis ich wiederkomme!" Und seit dieser Zeit, heisst es, wandelt Ahasverus ruhelos von Ort zu Ort, mit jedem Jahrhunderte sich aufs Neue verjüngend, indem er in eine Krankheit verfällt, aus welcher er als ein dreissigjähriger Mann hervorgeht, um seine Wanderung über die Erde fortzusetzen. Die Möglichkeit, getödtet zu werden oder sich selbst zu tödten, ist ihm abgeschnitten. Das Feuer haftet nicht an seinem Körper; springt er in das Meer, so speien ihn die Wasser an das Ufer aus, stürzt er zwischen kämpfende Schlachtreihen, so fliegen die Geschosse seitwärts

an ihm vorüber, und will er sich erdolchen, so prallt das Eisen an seiner Brust wie an einem undurchdringlichen Panzer ab. Selbst der Hungertod kann ihn nicht treffen; denn er bedarf zu seiner Erhaltung weder Speise noch Trank. So ist er denn gezwungen, wie sehr er sich auch zu sterben sehnt, fortzuleben oder vielmehr fortzuwandeln, bis der jüngste Tag erscheint und Christus das Wort der Erlösung, wie über alle Erdenbewohner, so auch über den ewigen Juden ausspricht. — Das Nämliche erzählt man von einem gewissen *Cartaphyllus*, welcher bei Pontius Pilatus Thürhüter gewesen sein soll.

F.

Fakir (indisch), eine Klasse der indischen *Büsser*, welche sich aus den Freuden der Welt zurückziehen und ihren Körper durch die grausamsten Qualen erfinderisch martern, um für Heilige zu gelten. S. Bramänen.

Fama (römisch) und Feme (griech.), die Göttin des *Gerüchtes* oder *Rufes*, von den Griechen auch *Ossa* genannt, die von Homer als eine Botin des *Zeus* angeführt wird. Die Künstler gaben der Fama die Gestalt eines schönen Weibes mit Flügeln, eine mächtige Trompete vor dem Munde, deren Schall Himmel und Erde durchdringt. Zu Athen besass sie einen Tempel. Den Griechen erschien sie als eine Göttin hauptsächlich wegen der Schnelligkeit und Räthselhaftigkeit, womit eine Sage sich zu verbreiten pflegt. Die römischen Dichter aber gingen weiter in phantastischer Ausmalung. Nach Ovid wohnte die Fama in einem zwischen Erde, Himmel und Meer schwebenden Pallaste, von welchem aus nicht nur Alles gesehen, sondern auch gehört werden konnte. Denn jeglichen Laut warf das Gebäude verdoppelt zurück, weil es vollständig aus klingendem Erze aufgebaut und mit unzähligen Gängen und Mündungen versehen war, die stets offen standen. Derselbe Dichter sagt von ihrem Wesen, dass sie Wahrheit mit Falschheit zu vermischen liebe; anfangs sei sie klein, wachse aber durch eigene Lügen empor. Virgil fügt zu diesen Eigenschaften erstlich eine unvergleichliche Schnelligkeit, zweitens eine durch die letztere fort und fort zunehmende Stärke und drittens eine Leibesgestalt, die von ihrer ursprünglichen Kleinheit zu solcher Riesen-

grösse sich ausdehne, dass sie mit den Füssen auf der Erde wandle und den Scheitel in die Wolken verberge. Endlich begabt er sie mit Schlummerlosigkeit, mit rastloser und überall gegenwärtiger Späherbegierde, unterstützt durch eine Anzahl wachsamer Augen, aufmerksamer Ohren, beredter Zungen und Mäuler.

Farbaute (nordisch), s. Laufeja.

Fata Morgāna (italiän.), die über dem Meere stattfindende *Luftspiegelung*, deren wunderbare Erscheinungen man sich in früheren Zeiten nicht enträthseln konnte, wurde von den Italiänern einer Zauberin zugeschrieben, welche in der Meerenge von Messina wohnen sollte, einer Küstengegend, vorzugsweise reich an auffallenden, klaren und schönen Naturgemälden dieser Gattung. Der Volksglaube nennt die Zauberin selbst Fee Morgana oder Fata Morgana, die *meerherrliche Fee*, und versetzt sie nach einem in der Tiefe der grünen Salzfluth prangenden Crystallpallast, aus welchem sie, zur Zeit des Sonnenuntergangs, nebst ihren bunten Nymphen emporsteigt, um die mannichfaltigsten Bilder in die Lüfte auszuspannen. Den Beobachter umtönen angeblich wonnereiche, lieblichen Liedern ähnliche Klänge, vermischt mit entfernter Hörnermusik. Die Fee zeigt sich zuweilen in eigener Person; sie besitzt aber eine so wundersame Schönheit, dass derjenige, welcher das Glück oder Unglück hat, sie von Angesicht zu schauen, seine Sehnsucht nicht mehr stillen kann, sondern endlich gezwungen ist, sich ihr in das Meer nachzustürzen. Die Sage erzählt auch, dass die Fee Morgana mit einem uralten Einsiedler in Verbindung stand, welcher am Ätna lebte und die Zukunft zu prophezeihen vermochte. Sobald man ihn um seinen Orakelspruch ersuchte, so zauberte er irgend ein Bild der ihm befreundeten Fee, worin die Antwort lag, über den Spiegel des Meeres herauf.

Fatum (römisch), s. Parzen.

Faun (römisch) oder Faunus, ein Schutzgott des Ackerbaues und der Viehzucht, der allmählig mit dem griechischen *Pan* verwechselt wurde, als die Römer den letztern

kennen lernten. Sie gaben ihm auch eine ganz ähnliche Gestalt. Eigentlich erzählt die Sage, dass Faunus ein Enkel des *Saturnus*, Sohn des *Picus* und Vater des alten *Latinus* war, über Latium herrschend seinem Volke Ackerbau, Gesetz und Sitte lehrte und desshalb nach seinem Tode als ein weissagender Gott des Waldes und der Feldflur verehrt wurde. Später indess legte man ihm alle jene Eigenschaften bei, die der obengenannte arcadische Hirtengott Pan hatte; sonach musste er auch, wie dieser, ein Freund der Musik sein und die Leier spielen, wenn auch minder fertig als *Apollo*. Und wie man ferner bemerkte, dass Pan nicht allein stand, sondern sich





in ein ganzes Geschlecht von *Panen* und *Panisken* vervielfältigt hatte, so machten die Römer auch ihren Faunus zum Vater einer Menge F a u n e n, die vollkommene Seitenstücke zu jenen Panen abgeben mussten. Es heisst, dass Faunus diese junge Faunenbrut mit *Fauna*, die bald für seine blosse Gattin, bald zugleich für seine Tochter oder Schwester gilt, in die Welt gesetzt habe. Wir sehen hier eine Gruppe solcher Geschöpfe vor uns. Wie ihre Vor-



bilder, die Panen, stellte man auch die Faunen als gehörnte, krummnasige, spitzöhrige, geisschwänzige und bocksfüssige Wesen ab, so dass sie theilweise den *Satyrn* glichen, den ausgelassenen Begleitern des *Bacchus*, die zuletzt vollständig mit ihnen verschmolzen. Es war daher natürlich, dass die Faunen durch Vermittlung der ihnen ähnlichen Satyrn in das Gefolge des Bacchus, durch diesen Gott wiederum in die Gesellschaft der *Musen* geriethen; eine Ehre von Seiten der letztern, die sie kaum verdienten. Allerdings waren sie heitere ländliche Gottheiten, welche die Musik liebten, und ein minder wildes Geschlecht als die Satyrn, obgleich diese gemeiniglich eine menschlichere Körperbildung aufzeigten. Allein ihre Tänze, Sprünge und Lustbarkeiten stachen dermassen gegen die edeln und reinen Festfreuden der Musen ab, dass mit Recht ihre Annäherung nur zeitweilig geduldet werden und keine

engere Verbindung hervorrufen konnte. Dazu kam, dass man ihrem Wesen eben keine sehr geistreichen Anlagen zuschrieb. Die Faunen waren, wie alle Gottheiten der Fluren, erzeugende Naturgötter; es lag ihnen der Schutz sowohl als die Vermehrung des Heerdenstandes ob und desshalb erzählte man sich von ihrer Lüsternheit, Genusssucht und Wollust so viele erschreckliche Proben, dass ihre faunischen Begierden sprüchwörtlich wurden. Die Nymphen flohen überall ihre täppischen Zudringlichkeiten und die Jungfrauen mieden die schattigen Wälder, um nicht einem lauernden Faun in die Hände zu fallen. Die Römer hatten, nach Horaz, Faunalien eingeführt, dem Faunus und den Faunen geweihte Feste, wobei man Opfer von Ziegen, jungen Böcken, Milch und Wein veranstaltete, die Heerden ungehindert auf der Weide umherschweifen liess und dem Gesinde erlaubte, in Wäldern und Auen tanzend und schmausend zuzubringen.

Favonius (römisch), s. Zephўrus (griech.).

Feen (nachrömisch oder romanisch), übermenschliche, mit Zauberkraft ausgerüstete weibliche Gestalten, eine Art von Halbgöttinnen, die zwar nicht unsterblich sind, aber doch aussergewöhnlich lange leben. Ihre Anzahl war nicht beträchtlich; insgemein stellte man sieben Feen oder dreizehn auf, und von diesen galt nur die siebente oder die dreizehnte für eine böse: die Uebrigen gebrauchten ihre Macht lediglich zum Wohl der Menschen. Die guten Feen erschienen als die herrlichsten Frauen, überirdisch schön und niealternd, ausgestattet mit den höchsten Fähigkeiten des Geistes und mit dem edelmüthigsten Herzen; sie waren nicht nur stets bereit dem Unterdrückten und Gefährdeten zu helfen, sondern auch gewaltig genug dazu, da sie einerseits die Gabe besassen, überall gegenwärtig zu sein und nach Belieben zu verschwinden, andererseits einen Zauberstab mit sich führten, der die Eigenschaft hatte, durch die leiseste Berührung die grössten Wunder zu verrichten und selbst das Unmögliche möglich zu machen. Ihren Lieblingen verliehen sie häufig die seltensten Geschenke, die in der Mittheilung ausserordentlicher

Vorzüge, Vollkommenheiten und Zauberkräfte bestanden. Die bösen Feen dagegen treten als die hässlichsten Wesen auf, und obwohl sie über keine geringere Macht geboten, verwandten sie dieselbe doch nur zum Schaden der Menschen und sannen fortwährend darauf, dem Willen und Einfluss der guten Feen entgegenzuwirken. Die mittelalterlichen Sagen sind reich an Wundern, welche dergleichen Zauberfrauen vollbracht haben sollen. Die bekanntesten unter ihnen führten die Namen Melusine, Fanferlüche, Esterelle und Morgāna; eine ihrer Königinnen hiess *Haband*, eine andere *Mab*. Als Wohnungen wies man den Feen Prachtschlösser an, theils in der Luft, theils unter der Erde und in den Wäldern, theils in der Tiefe des Meeres befindlich. Da jeden Sonnabend aber eine Pause in ihrer Herrschaft eintrat, so verbargen sie sich mittlerweile an den verschiedensten Orten, indem sie die mannichfaltigsten Gestalten wählten und sich in Rüstungen, Schwerter, Bäume, Rosse und viele andere Gegenstände versenkten. Solche Dinge nannte man alsdann gefeit, das heisst von einer Fee in Beschlag genommen. Denn im Mittelalter wurden die Feen von den Deutschen *Feien* (Feyen) betitelt.

Fenrir oder Fenris (nordisch), ein furchtbarer *Wolf* von der ungeheuersten Grösse und Stärke, ein Sohn des bösen *Loke* und der Riesin *Angerbode*. Um sich vor ihm zu schützen, halten die *Asen* das schreckliche Unthier durch ein von den *Schwarzelfen* verfertigtes kunstreiches Zauberband gefesselt; das Anlegen desselben konnte nur dadurch bewerkstelligt werden, dass einer von ihnen, der Ase *Tyr*, den Uebrigen das Opfer brachte, sich die Hand abbeissen zu lassen. Das blosse Festbinden hätte indess nicht ausgereicht, seiner Wuth ein Ende zu machen, da er noch weit um sich schnappte; desshalb spiesste man ihm die obere und die untere Kiefer durch ein Schwert zusammen. So liegt jetzt der Fenriswolf allerdings unschädlich an der Kette; mit Anbruch der grossen Götterdämmerung aber reisst er sich los und hilft den Söhnen von Muspelheim die Welt vernichten. Er verschlingt die

Sonne sammt dem gegen ihn streitenden *Odin*. Der Urgott *Alfadur* endlich, der die Welt neu gestaltet, tödtet das Ungeheuer, indem er ihm den Rachen bis an den Schlund auseinander schlitzt.

Feruer oder Ferver (persisch), Gedankenbilder oder *Ideale* der Schöpfung, eine im Himmel des *Ormuzd* oder in der reinen Lichtwelt der Seligen wohnende Classe von *guten* Genien. Nach ihren Vorbildern wurden alle Dinge der wirklichen Welt in das Dasein gerufen. Jeder Mensch wie jedes Thier besitzt seinen Feruer oder sein reines Idealbild; das Geschöpf wird dem letzteren desto ähnlicher, je tugendhafter es sich zu sein bestrebt und je mehr es sich von dem Gepräge der niedrigeren Natur zu befreien vermag, welches ihm irdische Mängel aufgedrückt haben. Die Feruers sind die in eine geistige Wirklichkeit übergegangenen Gedanken, welche der persische Urgott *Zarvana Akarana* fasste, als er die Welt zu schaffen beschloss. Man betet zu ihnen, wie zu hülfreichen Schutzgeistern.

Fetisch (heidnische Religion), ein jeder als Gott betrachteter Gegenstand, er möge lebendig oder leblos sein, wenn er nur sonst hervorstechende Eigenschaften hat. So wurde von den Aegyptern, neben andern nützlichen und schädlichen Thieren, sowohl das gefürchtete Krokodil als die den Eiern des Krokodils nachstellende Pharaonsmaus als ein göttlicher Fetisch angebetet. Die Indianer zollen noch heutzutage dem Bogen, womit sie die Wälder durchstreifen, um sich Nahrung zu verschaffen, die Bewohner des Niger dem ungeheuern Flusspferd, andere barbarische Völkerschaften hier einem Affen, dort einer Schlange oder Pflanze, einem Steine oder Berge die tiefste Verehrung. Der Fetischismus beruht demnach auf einer durchaus rohen Vielgötterei.

Fialar und Galar (nordisch), s. Quaser.

Flora (römisch) und Chloris (griech.), die *Göttin der Blumen*, nach alter Sage eine Nymphe, welche die Geliebte des *Zephyrus* war und von ihm das gesammte Blumenreich zum Brautgeschenk erhielt. Schon zur Zeit

des Romulus wurde dieser lieblichen Göttin des anmuthigsten Naturgebietes in der Stadt Rom ein Heiligthum errichtet; nachmals führte man ihr besondere Feste ein, die Floralien, welche um die Blumenzeit, gegen den Ausgang des Aprilmonats, unter allgemeinem Frohsinn stattfanden. Dass die Geschenke der Göttin, die Blumen, die vorzüglichste Rolle dabei spielten, versteht sich von selbst; Alles trug Kränze und bekränzte die Häuser, die mit reichen Mahlen besetzten Tische und die von fröhlich singenden Menschen angefüllten Plätze. Ausserdem boten junge Mädchen den Augen der Menge ein ergötzliches Schauspiel, indem sie in einem der Flora geweihten Circus Tänze anstellten und scherzweise furchtsame Hasen und schüchterne Rehe haschten. Durch solche heitere Ehrenfeier suchte man sich die Göttin, wie eine zweite mächtige *Ceres*, geneigt zu erhalten, damit sie Misswachs abwende und die Blüthe der Natur segne.



Flussgott (griech. und römisch), der Gott eines *Flusses*, in welchem er, als in einem ihm angehörigen Gebiet, lebte und unbeschränkt herrschte. Es gab deren so viele, als es Flüsse gab, und ein Jeder wurde mit dem besonderen Namen seines Flusses bezeichnet. Einer der bekanntesten unter ihnen war der *Achelōus*, berühmt durch seinen Kampf mit *Hercules* um die schöne *Deïanīra*, der *Alpheus*, welcher die Nymphe *Arethūsa* liebte, und der *Peneus*, der die beiden von Apollo geliebten Nymphen *Daphne* und

Cyrēne zeugte. Die menschliche Gestalt, welche die Flussgötter hatten, erfuhr manche Zusätze. Wir sehen sie nicht selten mit Hörnern und Ohren eines Stieres abgebildet, wie sie häufig auch vollkommene Stiergestalt annahmen. Man verglich nämlich das Tosen der Stromwellen mit dem Gebrüll dieses Thieres.



Fo oder Foë (chinesisch), der in China gebräuchliche Name des indischen *Buddha*, ein Erlöser der Menschheit, welcher mit Christus in seinem Lebenswandel die grösste Aehnlichkeit hatte. Das Ganze, was man von ihm erzählt, erhielt auch seine Verbreitung erst in den ersten Jahrhunderten nach dem Tode unsers Heilands. Durch Sectenwesen wurde die angebliche Lehre des Fo vielfach verunstaltet. Vergl. Buddha.

Folkwang oder Folkwanger (nordisch), der herrliche Pallast der Liebesgöttin *Freia* in *Asgard*, mit einem schönen Garten und dem Saal *Sesrumner*, worin die tugendhaften und edeln Frauen, nach ihrem Tode, ein wonneseliges Leben führen.

Fornjoter (nordisch), s. Loke und Odin.

Forsete (nordisch), der Gott des *Friedens* und Schlichter jeder Zwietracht, ein Sohn des schönen *Balder* und der lieblichen *Nanna*. Sein Thron, der gerechteste Richterstuhl der Welt, steht in dem ihm angehörigen Pallast *Glitner*, einem herrlichen Gebäude, dessen Wände, Säulen und Fussboden aus blankem Gold, dessen Fenster aus durchsichtigen Edelsteinen und dessen Dach aus silbernen Schindeln geschaffen worden.

Fortūna (römisch) und Tyche (griech.), die Göttin des *Glückes*, nach Pindar eine Tochter des *Zeus* und die mächtigste der *Parzen* (Schicksalsgöttinnen), besass in Griechenland und Rom eine Menge Tempel und Bildsäulen. Wie grosse Macht ihr aber auch zugeschrieben wurde, eine eigentliche Schicksalsgöttin war sie nicht, da sie

mehr zufällig, mehr willkürlich und gesetzlos wirkte, als nach jener unwandelbaren Ordnung, welche das hohe Schicksal in seinem Walten beobachtete. Die Dichter durften sie daher, wegen ihrer gewaltigen Eingriffe, bald als eine ehrwürdige Gottheit, bald als ein schadenfrohes Wesen, das nach Laune giebt und zurücknimmt, bald als eine Spenderin von Segen und bald als eine Urheberin von Jammer loben und preisen, schelten und tadeln; fast immer aber zeigte sie sich als eine wankelmüthige, flüchtige und treulose Herrscherin. Die Bildner suchten alle diese Eigenschaften so bezeichnend als möglich auszudrücken. Sie gaben der Fortuna ein Steuerruder in die Hand, um anzudeuten, dass sie die Welt regiert; ein Füllhorn oder den Knaben *Plutus* (Reichthum) in den Arm, weil sie ihre Schätze bis zum Ueberfluss ausstreut; eine Kugel oder ein Rad unter den Fuss, weil sie ein unbeständiges Weib ist, dessen Wille sich wie Kugel oder Rad, bei der geringsten Bewegung, augenblicklich verändert. Zuweilen fügte man noch Flügel hinzu, um die Schnelligkeit ihres Erscheinens und Verschwindens oder ihre Flatterhaftigkeit noch deutlicher zu versinnbildlichen. Wir sehen sie hier lediglich mit dem Füllhorn und dem auf eine Kugel gestützten Ruder dargestellt. Des höchsten Ansehens genoss Fortuna bei den Römern. Sie nahm aber auch, wie Plutarch meldet, in Rom ihren bleibenden Aufenthalt, indem sie das rollende unsichere



Rad von sich stiess und die oft geschmähten Flügel ablegte. Unter die vorzüglichsten Schutzgottheiten gerechnet, wurde sie nicht nur als *Fortuna publica* oder Glücksgöttin des Staates durch ein Fest verherrlicht, welches auf den 25. Mai fiel, sondern auch von allen Ständen insbesondere und nach den verschiedensten Eigenschaften verehrt, mit welchen man sich ihr Auftreten nur immer verbunden denken konnte. Ja sogar jedes Haus und jedes einzelne Individuum betete seine eigenthümliche Glücksgöttin an.

Freia (nordisch), die Göttin der *Liebe*, eine Tochter des dunkeln *Niord* und der schönen *Skade*, nach der Götterkönigin *Frigga* die vornehmste unter den weiblichen *Asen*. Ihr Bruder war der Gott *Freir*; wie dieser von den alten Scandinaviern für die Sonne, so wurde Freia ursprünglich für den Mond gehalten. Als nachmalige Liebesgöttin aber galt sie für überaus reizend, weise und klug, für eine Freundin des Frühlings, der Blumen und Elfen, für eine Schutzherrin aller Liebenden und Liebesdichter, an deren Gesängen sie das grösste Wohlgefallen hatte. Sie war vermählt mit *Odur*, einem Manne, dem sie zwei Töchter gebar, die *Hnos*, welche eine so wunderbare Schönheit besass, dass alles Schöne nach ihr benannt wurde, und die holdselige *Gersemi*, das Ideal vollendeter Anmuth. Entbrannt von Reiselust, verliess Odur einst die Seinigen und kehrte nicht wieder. Freia machte sich daher auf, um ihn zu suchen; vergebens aber durchreiste sie, unter steter Veränderung ihres Namens, eine Menge Länder, sie fand den Geliebten nirgend und vergoss desshalb die bittersten Thränen, welche auf die Erde niederperlten und in eine durchsichtige Goldmasse, den heutigen Bernstein, gerannen. Ihren Gram um den verlorenen Gatten vermochten selbst nicht die Wonnen zu verscheuchen, die ihren Pallast *Folkwang* in *Asgard* zum seligsten Aufenthaltsort der Frommen und Edeln machen; im freudenreichen Prunksaal desselben, genannt Sesrumner, giebt sie sich oft der Wehmuth hin, welche das Andenken an Odur in ihrer Seele heraufbeschwört. In dieser

himmlischen Wohnung empfängt sie vorzugsweise die weibliche Hälfte der Menschheit, die Schaar der auserwählten Frauen, während *Odin* die andere Hälfte, die männlichen Streiter *(Einheriar)*, in der Burg *Walhalla* versammelt. Bei den Menschen hiess Freia überall, wohin sie auf ihren langen Reisen kam, die gute Göttin; sie erhielt Tempel im ganzen Norden, einen der berühmtesten zu Upsala, und so wurde sie insgemein als die Göttin der Liebe und Treue betrachtet, namentlich auch von den alten Sachsen. Ein Bildniss von ihr, welches zu Magdeburg in hohen Ehren stand, zerstörte Karl der Grosse. Wenn sie eilfertig war, benutzte sie ein Paar Falkenflügel, die sie, in dringenden Fällen, auch andern Göttern borgte; wenn sie ausfuhr, spannte sie, gleich der Frigga, vor ihren Wagen zwei Katzen. Uebrigens wurde sie oberhalb in männlicher, unterhalb in weiblicher Tracht abgebildet; denn ihre Brust war mit einem Panzer, ihr Kopf mit einem Helm, ihre Hände mit Bogen und Schwert bewaffnet. Der Ausdruck *freien* stammte von ihrem Namen ab; der *Freitag*, der sechste Tag der Woche, verdankte demselben gleichfalls seine Benennung.

Freir oder F r e y (nordisch), der Gott der *Fruchtbarkeit*, ein Sohn des dunkeln *Niord* und der schönen *Skade*, der Bruder der Liebesgöttin *Freia*. Wie man die letztere in den frühesten Zeiten für die Mondgöttin ansah, so galt Freir anfänglich für den Sonnengott, späterhin aber für den Gebieter über Regen und Sonnenschein, für den mächtigen Hort, von welchem das Wachsthum der Auen, gute Aernten und die Segnungen des Friedens abhängen. Auch schenkt er den Jungfrauen ihre Verlobten, den Frauen ihre Gatten wieder, wenn sie im Kriege gefangen worden sind. Daher verdiente es Freir, dass ihn die Menschen als den vorzüglichsten der *Asen* anriefen. Er vermählte sich mit der schönen *Gerdur*, der Tochter des Bergriesen *Gymer*, welche so anmuthig und leuchtend war, dass Luft und Wasser sonnig erglänzten, wenn sie ihre Hände ausstreckte. Seine Liebe zu dieser Jungfrau kostete ihm vielen Kummer, bevor sie seine Gemahlin wurde und in

Alfheim erschien, dem herrlichen Reiche, welches ihm die Götter zum Wohnsitz schenkten, als sie dem Neugeborenen das sogenannte *Tannfä* darzubringen hatten, eine beim Sichtbarwerden des ersten Zahns gebräuchliche Gabe. Der Verliebte opferte für Gerdur sogar sein treffliches Schwert auf, welches die Zwerge geschmiedet und mit solcher Zauberkraft ausgerüstet hatten, dass es nur gezogen zu werden brauchte, um den Gegner augenblicklich zu tödten. Er beging die Unbesonnenheit, die kostbare Waffe seinem Diener *Skirner* abzutreten, welcher sie verlangte, als er ausgesandt wurde, für seinen Herrn um Gerdur zu werben. Der Gott Freir wird desshalb bei dem bevorstehenden Weltuntergang *Ragnarokr* in schlimme Verlegenheit gerathen, wenn er sich gezwungen sieht, ohne Schwert gegen die Söhne von Muspelheim zu kämpfen. Seine übrigen wundervollen Besitzthümer werden ihn alsdann nicht retten können, weder der ihm von dem Zwerge *Sindri* geschenkte Eber *Gullinbursti*, dessen er sich als eines Rosses bedient, noch das kunstreiche Wolkenschiff *Skidbladnir*. Was den Eber anbelangt, so hat er goldene Borsten, welche einen solchen Glanz um sich ausstrahlen, dass der Reiter auf ihm wie bei hellem Tage durch die Nacht reiten kann. Das Wolkenschiff, ebenfalls ein Geschenk, das aus der Hand geschickter Zwerge hervorging, erfreut sich, wohin es auch seine Fahrt richtet, eines beständig guten Windes und ist einerseits so gross und geräumig, um alle Asen in voller Waffenrüstung aufzunehmen, andrerseits aus so vielen Stücken künstlich zusammengesetzt, dass es möglich ist, dasselbe in die Tasche zu stecken. Vergl. darüber Brok.

Frigga oder Frigg (nordisch), die Gemahlin des Götterkönigs *Odin*, eine Tochter des Joten *Fiörgynur* und die Mutter der vorzüglichsten *Asen*, nämlich des *Thor, Balder, Braga, Hermode* und *Tyr*. Daher sie mit Recht Anspruch auf die grösste Verehrung von Seiten aller Götter erheben durfte, die sich denn auch willig ihren Geboten und Winken unterwarfen. Nicht umsonst prangt sie, wenn Götterrath gehalten wird, neben ihrem Gatten Odin auf

dem Throne *Hlidskialf*, von welchem man die ganze Welt überschauen kann. Denn sie ist eine weise Göttin und ihre Blicke durchdringen die fernsten Tiefen der Zukunft; so sah sie auch den Tod ihres Sohnes Balder voraus und bemühte sich ihn abzuwenden, was ihr gelungen sein würde, hätte der boshafte *Loke* sie nicht getäuscht. Wenn Frigga Versammlungen der Göttinnen veranstaltet, so finden dieselben im Pallast *Wingolf* statt. Sie selbst bewohnt darin den schönen Prunksaal *Fensaler*, umgeben von einem glänzenden Hofe der ersten Asinnen, unter ihnen die liebliche *Fylla*, welche den Anzug und Juwelenschmuck ihrer Herrin besorgt und zugleich deren innigste Vertraute ist; ferner die freundliche *Hlyn*, die ihres Befehles wartet, um mit Hülfe und Trost für Unglückliche hinwegzueilen, und die „jugendlich ungestüme" *Gna*, ihre eigentliche Botschafterin, die sie zu Göttern und Menschen mit ihren Aufträgen entsendet. Die letztere reitet auf dem Ross *Hofwarpner*, welches schneller als der Wind ist und seine Reiterin unversehrt durch Feuer, Luft und Wasser trägt. Zu ihren eigenen Ausflügen bedient sich Frigga eines goldenen Wagens, vor welchen zwei weisse Katzen (Luchse) gespannt sind. Endlich besass sie die Kunst, sich und Andere nach Belieben *verwandeln* zu können.

Frithjof (nordisch), der Sohn Thorstens, eines Bonden (freien Bauern) zu Framnäs, bewarb sich um die schöne *Ingeborg*, die Tochter des verstorbenen Königs Beles von Syrstrand, mit welcher er zusammen erzogen worden. Allein da er blos ein Bauer war, schlugen ihm die beiden Brüder der Schönen, der wilde *Helge* und der weichliche *Halfdan*, sein Gesuch ab; was ihn dermassen kränkte, dass er den ersteren Königssohn schwer beleidigte. Zur Strafe dafür musste er *Angantyrs* Schatz holen. Später sah er sich genöthigt, aus dem Lande zu weichen, weil er den Brand von *Balders* Tempel verschuldet hatte; er begab sich an den Hof des greisen Königs *Hring* (Ring), wo er die geliebte Ingeborg antraf, die mittlerweile die Gemahlin dieses Fürsten geworden war. Daselbst verblieb

Frithjof, bis sein glücklicherer Nebenbuhler starb, welcher den Gast zum Erben von Gattin und Krone einsetzte. Dieser nahm jedoch die Herrschaft nicht an, sondern verwaltete nur einstweilen das Reich für den minderjährigen Sohn desselben; er selbst kehrte an Ingeborgs Seite nach der Heimath zurück und sühnte den Tempelbrand durch Errichtung eines neuen Heiligthums. Helge war inzwischen umgekommen, und Halfdan machte keine Schwierigkeiten mehr, den früher verachteten Helden als seinen Schwager anzuerkennen. Eine im Ganzen magere Historie, welche durch Tegnèrs Romanzencylus Glanz und Leben gewonnen hat.

Furien (römisch) und E r i n n y e n (griech.), die zürnenden *Rachegöttinnen*, welche jegliches Böse, insbesondere Meineid und Verwandtenmord strafen, die grausenvollen Töchter der *Nacht*, wie sie Äschylus nennt, der ihre Gestalten in seinem grossartigsten Werk, der Orestëia, auf der attischen Bühne vorführte. Sie verfolgen, nach diesem Dichter, nicht bloss den lebenden Uebelthäter, sondern lassen auch selbst im Tode nicht von ihm ab, jagen ihm durch alle Welträume nach, saugen ihm das Blut aus und suchen ihn bis zur äussersten Vernichtung zu quälen. Zuweilen dachte man sich bloss eine einzige Furie, bald erwähnte man drei, die Schwestern waren und *Alecto*, *Megära* und *Tisiphône* hiessen, bald erhöhte man ihre Zahl, wie Äschylus, zu einer ganzen Schaar. Die Phantasie suchte alles Entsetzliche hervor, um das Aeussere derselben mit ihrem schrecklichen Geschäft möglichst in Einklang zu bringen. Sie waren die hässlichsten Weiber mit verzerrten Gesichtszügen und flammensprühenden Augen, schlangenhaarig, schlangenumgürtet und in den kralligen Händen bald Schlangen, bald Geisseln, die aus Schlangen geflochten waren, bald lodernde Brandfackeln schwingend. Die aus ihren Augen strömenden giftigen Geifertropfen versengten, wohin sie fielen, die Früchte des Erdreichs. Wie Jagdhündinnen stiegen sie, sobald sie ein Verbrechen auf der Oberwelt witterten, aus den nächtlichen Tiefen empor, um den Frevler zu überfallen und den ihnen ge-

bührenden Blutzoll einzutreiben. Denn zu ihrer Behausung hatte man ihnen, als unterirdischen Göttinnen, einen eisernen Pallast im Schattenreich angewiesen; dahin suchten sie auch die schuldbefleckten Opfer hinabzureissen, um sie wie eine gewonnene Jagdbeute in ihren Höhlen zu verzehren, unbekümmert durch das Klagegeschrei, womit die an Geist und Körper Gemarterten, so lange sie athmeten, die gesammte Unterwelt erfüllten. Das Volk von Athen befreite sich später von diesen grausenhaften Vorstellungen und betete die Erinnyen als *wohlwollende* Göttinnen an, die den Namen Eumeniden oder die Gnadenreichen trugen, nachdem ein Bund der Versöhnung mit ihnen geschlossen worden war. Die Sage knüpft dieses Ereigniss an die Geschichte des *Orestes*, der durch die Vermittlung des *Apollo* und der *Minerva* (Athene) von der Schuld des Muttermordes freigesprochen und dem Strafamt der Furien entrissen wurde; ein hoher Gerichtshof, der Areŏpag, das erste Schwurgericht der Menschheit, trat an die Stelle der schrecklichen Verfolgerinnen, die ihren Wohnort in der Nähe dieser neuen Gründung und gleichsam unter dem Fussboden des Saales, worin die vereidigten Richter sassen, in der Absicht aufschlugen, um über die Gerechtigkeit der daselbst von menschlicher Zunge fallenden Aussprüche zu wachen. Das genannte Werk des Äschylus giebt über diese Verwandlung der furchtbaren Rächerinnen Auskunft. Wegen der Sinneverwirrung aber, welche die Furien über die von ihnen heimgesuchten Opfer herbeiführten, und wodurch sie gleichsam den Uebelthäter zu immer schlimmeren Uebelthaten hetzend forttrieben, nannte man späterhin, namentlich von den Römerzeiten an, jeden verruchten Menschen sprüchwörtlich eine *Furie*, um seine Raserei anzudeuten; oder man sagte, dass er von einer Furie besessen sei.

G.

Gäa oder Ge (griech.) und Tellus (römisch), die *Erde* oder Erdgöttin, eine Tochter des *Chaos*, aus welchem Alles entstand, setzte nach ihrer Geburt die Zeugung fort. Zuerst wurde sie Mutter des *Urănus* (Himmels), des *Pontos* (Meeres) und der hohen *Gebürge*. Alsdann vermählte sie sich mit ihrem erstgeborenen Sohne, dem Uranus, und gebar von ihm die hunderthändigen Riesen (*Hekatoncheiren* oder *Centimănen*), zweitens die *Cyclōpen*, drittens die *Titănen* und *Titaninnen*. Ihr Sohn *Kronos* (Saturnus), der jüngste unter den letztgenannten Sprösslingen, entthronte seinen Vater, den ersten Beherrscher des Weltalls. S. Saturnus. Die Urmutter Gäa, obwohl durch die späteren Götter in den Hintergrund gedrängt, behauptete dennoch stets eine hohe Ehrenstelle; besonders wurde sie wegen ihrer weissagenden Kräfte verehrt, und Äschylus erwähnt ausdrücklich, dass sie zuerst als Urprophetin das delphische Orakel besessen habe, welches alsdann ihrer Tochter *Themis*, hierauf einer zweiten Tochter *Phöbe*, der Mutter der *Leto* (Latōna), und endlich dem Sohne der Letztern, dem jungen *Apollo*, abgetreten worden sei.

Galar und Fialar (nordisch), s. Quaser.

Galgenmännchen (mittelalterlich), ein kleiner, in einem Crystallfläschchen eingeschlossener Teufel, der von einem Besitzer zum andern überging, aber nur durch Kauf. Er hatte die Eigenschaft, dem zeitweiligen Inhaber alle Wünsche der Welt zu erfüllen. Wollte sich dieser aber von dem Zauber befreien, um nicht zuletzt dem Satan zu verfallen, so musste er das Fläschchen wieder verkaufen

und zwar um einen geringeren Preis, als er selbst dafür gegeben. So stellte sich die Kaufsumme immer niedriger und der letzte Besitzer, der die kleinste Summe dafür gegeben hatte, sah sich genöthigt, den gekauften Dämon bis an sein Lebensende zu behalten; er wurde demnach mit Leib und Seele des Teufels Eigenthum. Denn durch Verschenkung konnte man sich den tückischen Zaubergeist schlechterdings nicht vom Halse schaffen.

Gandharwas (indisch), s. Dewetas.

Ganga (indisch), die Gemahlin des *Schiwa*, sonst *Bhawani* und *Parwati* genannt, welche dem heiligen Fluss Ganges in Indien sowohl Namen als Entstehung gab. Sie scherzte einst mit ihrem Gatten und hielt ihm eine Zeitlang die Augen zu; als sie ihre Hände zurückzog, entsprang aus den Schweisstropfen jedes einzelnen Fingers ein gewaltiger Strom, dessen Gewässer das Weltall zu verschlingen drohten. Die drei höchsten Götter, *Brama*, *Wischnu* und *Schiwa*, hemmten die Gefahr und nahmen die verschiedenen Flüsse in ihre Reiche auf. Der Antheil, welchen Brama davon erhielt, war der Ganges und gewann solche Heiligkeit, dass sein Wasser ein wichtiger, weitverbreiteter Handelsartikel wurde. Man benutzt es zu Waschungen und ein Trunk aus dem Flusse selbst oder aus einem kupfernen Gefässe, das Jedermann gefüllt im Hause besitzt, führt den Sterbenden unmittelbar in das Paradies des Brama, aus welchem er nicht wieder auf die Erde zurückzukehren braucht, also in den Hafen unwandelbarer Seligkeit. Sein Leben in diesem Strome freiwillig oder unfreiwillig zu enden, ja, sogar die blosse Asche der verbrannten Körper hineinzuschütten, bewirkt für den glücklichen Todten das gleiche Seelenheil. Es herrscht der Glaube, dass der von dem Himalayagebürge herabstürzende Ganges unmittelbar aus den Füssen des Brama hervorrieselt.

Ganymēdes (griech.), nach Homer ein Sohn des trojanischen Königs *Tros* und der schönste sterbliche Jüngling, welchen *Zeus* so heftig liebte, dass er sich in die Gestalt eines Adlers verwandelte, ihn auf dem Berge Ida mit

seinen Krallen umfasste und nach dem Olymp entführte.



Daselbst wurde er der Liebling und Mundschenk des höchsten Gottes. Um den trauernden Vater für seinen Verlust zu trösten, brachte ihm Zeus unter andern Geschenken die berühmten Rosse, die nachmals in den Besitz des *Laomĕdon*, eines Enkels des Tros, übergingen und die Veranlassung zur ersten Zerstörung Troja's waren, die unter der Regierung dieses Fürsten durch *Hercules* stattfand. Der Raub des Ganymedes bot den bildenden Künstlern Stoff zu vielfachen Darstellungen.

Garmr (nordisch), eigentlich der Hund, vorzugsweise aber ein beissiger *Höllenhund*, welchen die Söhne von Muspelheim jetzt gefesselt halten, aber beim Hereinbrechen der grossen Götterdämmerung *Ragnarokr* gegen die *Asen* hetzen. Er ringt alsdann mit *Tyr* und tödtet diesen mächtigen Gott, fällt aber selbst durch ihn.

Gefion (nordisch), die Göttin der *Unschuld*, ähnlich der römischen *Diāna*, eine jungfräuliche *Asin*, welche die Schicksale der Menschen mit dem nämlichen Scharfblick wie *Odin* selbst voraussieht. Sie beschützt nicht nur die frommen Jungfrauen, sondern nimmt sie auch, wenn sie unverheirathet sterben, in ihre unvergleichlich schöne himmlische Wohnung auf. Die Sage erzählt, dass sie die Insel Seeland von Schweden abtrennte, einen Auftrag des Odin erfüllend, welcher sie zum schwedischen Könige Gylfe sandte, um ihn um ein Stück Land zu ersuchen. Ihr reizender Gesang lockte diesem Fürsten die Erlaubniss ab, so viel Land von seinem Gebiete zu nehmen, als

sie binnen vierundzwanzig Stunden mit einem Ackerpfluge zu umgränzen vermöchte. Zum Lohne für das Gelingen der Sendung wurde Gefion mit *Skiold* vermählt, einem Sohne Odins, welcher sie zur Stammmutter der dänischen Könige machte.

Genius (römisch), in der Mehrzahl Genien, wie die *Dämonen* der Griechen, unsichtbare Schutzgeister oder höhere Wesen, welche für das Wohl und Wehe der einzelnen Menschen sorgen. Ein Glaube, der vorzüglich bei den Römern die allgemeinste Geltung und Ausbildung fand. Man dachte sich bald einen doppelten Genius, einen guten und bösen oder einen weissen und schwarzen; von dem ersteren hing alles Glück, von dem zweiten alles Unglück ab. Bald stellte man sich nur einen Genius vor, der gut und böse zugleich sei und dem Menschen sich hold und abhold zeige, je nachdem derselbe seinen Wandel einrichte; das unsichtbare Wesen konnte daher sowohl erzürnt als auch wieder besänftigt werden. Genug, jeder Mensch hatte seinen eigenen Genius, einen Naturgeist, der bei der Geburt eines Individuums entstand, dasselbe in das Leben einführte, fort und fort überwachend umgab und wieder aus dem Leben hinausgeleitete, um alsdann selbst in den allgemeinen Ozean der Geister zurückzufliessen. Nach ihren Kräften und Eigenschaften waren die Genien unter sich verschieden, diese stärker, weiser und wachsamer, jene schwächer, thörigter und nachlässiger; die von ihnen beschützten Menschen standen desshalb unter den Folgen sowohl ihrer Mängel als Vorzüge. Uebrigens verehrte man diese Götter theils durch allgemeine Feste, theils ein Jeder für sich an seinem Geburtstage. Der Hausvater stellte das Bildniss seines Genius neben dem *Lar* oder Hausgott auf, brachte demselben Opfer, die aus Speisen, Getränken und Räucherwerk bestanden, und achtete sorgfältig auf jegliches Zeichen, wodurch ihm der erhabene Schutzgeist seinen Willen auszudrücken schien, um dasjenige, was er just vornehmen wollte, nach dem ihm gewordenen Winke wie nach einem Orakelspruch einzurichten. Denn jede Beschäftigung und

Lebensweise war an den Einfluss eines solchen ausserordentlichen Wesens geknüpft; es gab Genien des Feldbaues, der Jagd und sogar des Theaters, und man bildete sie bald als schöne Jünglinge mit den Symbolen ihrer mannigfaltigen Wirksamkeit, bald unter der Form von Schlangen ab. Auch der Genius der menschlichen Natur erhielt seine besondere Darstellung. Er wurde vorgeführt als ein Knabe oder als eine Mittelgestalt zwischen Knabe und Jüngling, mit einem gestirnten Gewande leicht bekleidet und mit Blumen oder einem Zweige von Massholder umkränzt; oder auch nackend und geflügelt, wie das von Winckelmann bewunderte schöne Bildniss in der Villa Borghese zu Rom. Die Genien, welche die Frauen hatten, hiessen mit einem von der Königin der Götter abgeleiteten Namen *Junonen*. Die Römer gingen in ihrer Verehrung so weit, dass sie bei diesen Schutzgöttern zu schwören pflegten; die Sklaven schwuren bei dem Genius ihrer Herren, die Sklavinnen bei der Juno ihrer Frauen, und das ganze römische Reich bei dem Genius Augusts und seiner Nachfolger.

Gennah (muhamed.), das Paradies der Muselmänner, bevölkert mit tausend und abertausend ewig bräutlichen *Huri's*.



Geryon (griech.), s. Hercules.

Gesellschaftsinseln - Götter (Glaube der Wilden), Götzenbilder, welche von Reisenden beschrieben worden, die den stillen Ozean besucht haben. Besondere Namen für dieselben sind nicht ermittelt worden; man weiss nur, dass die wilden Bewohner theils der grossen Gesellschaftsinseln, theils anderer in der Südsee gele-

gener friedlicher Eilande dergleichen Bildnisse, die in colossalen steinernen oder hölzernen Büsten bestehen, göttlich verehren.

Giabbar (arabisch), die guten und bösen *Genien* oder *Dews* der Araber.

Giganten (griech.), ungeheure Riesen, die ihrer Grösse wegen sprüchwörtlich wurden, mit schrecklichen Gesichtern und langem dichtlockigem Haar, welches von Haupt und Kinn herabwallte, und mit geschuppten Drachenschwänzen statt der Füsse ausgestattet. Sie wurden mit *Urănus* von der Göttin *Gäa* (Erde) erzeugt, welche darüber erzürnt war, dass *Zeus* ihre Söhne, die *Titanen*, in den Tartarus geschleudert und zu ewiger Gefangenschaft verurtheilt hatte. Als ihr Geburtsland nennt man bald *Phlegrä*, bald *Pallēne*. Sofort begannen sie den Kampf mit den von Zeus angeführten Göttern, indem sie den Himmel zu stürmen suchten, Berge aufeinander schoben und Felsblöcke, zusammengebundene Eichenstämme und lodernde Brände gegen den Olymp warfen. Sie besassen Alle sammt und sonders eine furchtbare, der Grösse ihrer Leiber entsprechende Kraft; die stärksten unter ihnen waren *Alcyŏneus* und *Porphyrion*. Von den übrigen zeichneten sich namentlich *Encelădus*, *Mimas*, *Hippolўtus*, *Ephialtes*, *Eurўtus*, *Clytius*, *Polybōtes*, *Pallas*, *Rhötus*, *Athos* und der von der Göttin *Diāna* bekämpfte *Gration* aus, welchen wir hier dargestellt sehen, wie er wider die in einen Hirsch verwandelte Gegnerin streitet. Die Schlacht mit diesen Ungeheuern drohte den Göttern Verderben zu bringen. Ein alter Orakelspruch hatte ihnen bereits kundgethan, dass sie das Gigantenheer nicht zu besiegen vermöchten, wofern sie nicht einen Sterblichen ausfindig machten, der ihnen Hülfe



leiste. Die zornige Gäa kannte aber diese Prophezeiung ebenfalls; sie suchte daher auf ihrer Oberfläche nach Zauberkräutern, welche die Kraft hätten, die ihren Söhnen von sterblichen Waffen beigebrachten Wunden zu heilen. Zeus verhinderte sie daran; er verbot den Gottheiten der Morgenröthe, der Sonne und des Mondes zu leuchten und schnitt mittlerweile alle Zauberkräuter eigenhändig ab. Alsdann berief er den zur Rettung der Götter auserkorenen Sterblichen; dies war sein Sohn *Hercules*. Sobald derselbe, von *Minerva* (Athēne) herbeigeholt, auf dem Kampfplatze erschien, begann das Seitenstück zu dem *Titanenkampfe*, die entsetzliche Gigantomachie oder Gigantenschlacht, worin jener Held einen nicht geringen Theil seines Thatenruhmes ärntete. Zuerst erlegte er den gefährlichsten Widersacher, den Alcyŏneus, durch einen Pfeilschuss; sobald der Riese jedoch die mütterliche Erde berührte, erhob er sich mit neuer Kraft und Lebenswärme von seinem Falle. Daher blieb dem Hercules nichts übrig als den Rath der Minerva zu befolgen und den Wiedererstandenen aus seinem Geburtslande Pallene hinwegzuschleppen; ein zweiter Pfeilschuss auf fremdem Boden tödtete jetzt das Ungeheuer augenblicklich. Schon aber stellte sich dem Sieger ein neuer Feind. Pophyrion griff ihn und die *Hera* (Juno) gleichzeitig an; die Schönheit der Götterkönigin nahm indess die Sinne des Riesen gefangen, so dass er, des eigentlichen Kampfzweckes vergessend, ihrer Ehre Gewalt anthun wollte. Diese Unbesonnenheit büsste er alsbald mit dem Leben: Zeus betäubte den Frechen durch einen Donnerkeil und Hercules streckte ihn mit tödtlichen Geschossen nieder. Mittlerweile feierten auch die Götter nicht; *Vulcanus* (Hephästos) und *Hecăte* erschlugen mit glühenden Metallstücken den Clytius, *Bacchus* mit dem spitzigen Thyrsusstabe den Eurўtus, *Apollo* schoss dem Ephialtes das rechte Auge aus und eben schwirrte wieder ein Pfeil des Hercules, welcher ihm das linke raubte. Nun ergriffen die übrigen Giganten die Flucht, verfolgt von den siegreichen Olympiern. Auf Enceladus schleu-

derte Minerva die Insel Sicilien, Polybotes wurde von *Neptünns* (Poseidon) mit einem Theile der Insel Cos bedeckt, Hippolytus von *Mercur* (Hermes), Gration von *Diana* durchbohrt, und dem Pallas zog Minerva die unverwundbare Haut vom Leibe und hüllte sich während der Schlacht in dieselbe wie in den sichersten Panzer. Auch die Parzen bliessen einem hartnäckigen Paar Widersachern das Lebenslicht aus. Den Rest der Giganten zerschmetterten die Blitze des Zeus und die unfehlbaren Geschosse des Hercules, die über das Gefild von Phlegra hinsausten. So wurde denn die Gefahr abgewendet, welche die Herrschaft des Zeus mit gleicher Vernichtung bedrohte, wie die der beiden früheren Weltgebieter.

Gimle (nordisch), der höchste, eigentliche und unvergängliche Himmel, herrlicher glänzend als das Feuer der Sonne und bewohnt von *Alfadur*, dem Urgott. Er bleibt verschont, wenn der grosse Weltuntergang *Ragnarokr* hereinbricht, welcher *Asgard* sammt Walhalla und die übrigen Himmel verzehren wird, und nimmt alsdann die wiederbelebten *Asen*, die *Einheriar* und alle Frommen auf.

Glauce (griech. Glauke), s. Medēa.

Gna (nordisch), die Botin, s. Frigga.

Gnomen (nordisch), eine Art *Kobolde*, vorzüglich *Berggeister* oder *Bergmännchen*, graue steinalte Zwerglein, welche die Erzgruben bewachen. Jegliches Bergwerk steht unter der Obhut eines solchen Geistes. Ist er ein böser, so zeigt er sich voll boshafter Launen und Tücken, und da er eifersüchtig auf die Schätze ist, welche ihm die Bergleute entführen, so sucht er den Letztern auf alle mögliche Weise zu schaden, bläst ihnen das Grubenlicht aus, hindert sie durch böse Wetter und erschlägt sie durch plötzlich herabrollendes Gestein. Ist der Gnome jedoch ein guter, so fördert er die Arbeit des Bergmanns unvermerkt und entdeckt demjenigen, den er zu seinem besonderen Liebling erwählt hat, die reichsten Goldadern. S. Rübezahl.

Gopia (indisch), die neun schönen Milchmädchen, welche

den jungen Gott *Krischna* begleiten. Sie bilden durch künstliche Verschlingung zusammen einen Elephanten, auf welchem jener Gott reitet. Auf den Ebenen von Agra



tanzt und spielt er mit ihnen die Nächte hindurch. Krischna, heisst es, stellt den Apollo, die Gopia die neun Musen der Indier vor.

Gorgo oder Gorgōne (griech.), in der Mehrzahl Gorgōnen, die entsetzlichsten Gestalten des Alterthums, drei Schwestern, welche die Namen *Stheno*, *Euryăle* und *Medūsa* führten und die Töchter des *Phorcys* und der *Ceto* waren. Anfangs, wie es heisst, mit ausserordentlicher Schönheit begabt, wurden sie, ihrer Eitelkeit wegen, von den Göttern in menschenhassende Ungeheuer verwandelt, welchen man alles Grässliche beilegte, Schlangenhaare, mit Drachenschuppen bedeckte Häupter,

hervorstehende Hauzähne wilder Eber im Rachen, eherne Hände und an den Köpfen angewachsene Flügel, womit sie sich in die Luft zu erheben vermochten. Genug, man beschrieb ihr Aussehen so grausenhaft, dass der blosse Anblick hinreichte um Jeden zu *versteinern*. Sie wohnten, nach Hesiod, jenseits des *Oceănus*, hart an den Gränzen der Nacht, bei den singenden *Hesperiden*. Dort suchte sie *Perseus* auf, als er zu dem gefährlichen Abenteuer veranlasst wurde, das Haupt der Gorgone oder der Medusa zu holen; denn die Letztere konnte blos gemeint sein, da sie allein sterblich war, während die beiden Schwestern ewige Jugend besassen. Die Verflechtung ihres Geschicks mit jenem Helden bewirkte überhaupt, dass Medusa grösseren Ruf erlangte, als das sonst ebenso schreckliche Schwesternpaar; wo daher blos von Einer Gorgone die Rede ist, versteht man nur sie, und Schiller gebrauchte *Medusen* in der Mehrheit für den Namen Gorgonen im Allgemeinen. Unter Perseus ist erzählt, wie er der Gefahr der Versteinerung entging und der sterblichen Medusa den Kopf abhieb. Wir sehen hier die beiden



andern Gorgonen vor uns, wie sie dem Gott *Neptun* (Poseidon) das Unglück erzählen, das ihre Schwester betroffen. Denn Medusa war, als sie noch ihre frühere Schönheit besass, die Geliebte des Meergottes. Kaum hatte daher Perseus den Streich geführt, welcher das Haupt abtrennte, als aus dem Rumpfe des Ungethüms zwei

Sprösslinge Neptuns hervorsprangen, der Heros *Chrysăor*, der nachmals den dreileibigen *Gerўon* erzeugte, und das geflügelte Musenross *Pegăsus*. Wie das letztere dem *Bellerŏphon* gute Dienste leistete, so bediente sich nunmehr Perseus des abgeschlagenen Kopfes zur Fortsetzung seiner Abenteuer als der furchtbarsten Waffe, bis er ihn endlich der Göttin *Minerva* (Athene) schenkte, die ihn bald auf ihrem Schild, bald auf ihrem Brustharnisch trug. Späterhin schmückte man nicht nur die Wehr sterblicher Kämpfer mit dem Grauenbild des Medusenhauptes, sondern setzte es auch als schreckende Maske auf andere Denkmäler und Kunstwerke; ja, selbst auf dem Theater spielte die Gorgonenmaske eine popanzartige Rolle. Die ältesten Köpfe dieser Ungeheuer wurden stets mit gedunsenem, breitgedrücktem Gesicht und mit herausgestreckter Zunge dargestellt.

Gorinka (slavisch), ein altes in den Wäldern von Kiew hausendes Zauberweib, welches seiner unendlichen Schätze durch den Helden *Dobrŭna*, den Oheim Wladimirs, beraubt wurde. Da Gorinka vermöge ihrer Zauberkräfte allen Waffen zu widerstehen wusste, so bediente sich der Mann zu ihrer Ueberwältigung eines ächt russischen Mittels: er gab ihr einen derben Faustschlag ins Gesicht, dass sie blutend niederstürzte.

Gräen (griech.), die Schwestern der *Gorgonen*, also Töchter des *Phorcys* und der *Ceto*, daher auch häufig Phorcĭden genannt, an Zahl ebenfalls drei, von Gestalt ebenso abschreckend und hässlich wie das Gorgonenkleeblatt. Gräen bedeutet wörtlich die *Grauen*; sie waren nämlich hochbejahrte Jungfrauen, gestaltet wie Schwäne, grau schon von ihrer Geburt an, wenigstens grauhaarig, und hatten alle zusammen nur einen einzigen Zahn und ein einziges Auge, so dass sie sich wechselseitig, für den Fall des Bedürfnisses, mit diesen unentbehrlichen Gegenständen nacheinander aushelfen mussten. Ihre Namen wechselten; Hesiod nennt zwei, die *Pephrēdo* und *Enўo*, Andere drei, die *Emphildo*, *Ento* und *Jäno* oder *Dino*. Sie hausten an einer Stelle der westlichen Erdscheibe,

wohin kein Strahl der Sonne oder des Mondes mehr reichte, und waren zu Hüterinnen des Weges eingesetzt, der zu den Gorgonen sowohl als zu den Waffen führte, womit diese ihre schrecklichen Schwestern besiegt werden konnten. Daher mussten sie von *Perseus*, als er das Haupt der *Medusa* zu holen gedachte, vorher nicht bloss angetroffen, sondern auch unterjocht werden. Der Held überfiel sie im Schlafe und beraubte sie des Auges und Zahnes, so dass sie, um diese Dinge wiederzuerhalten, sich gezwungen sahen, ihm die Mittel und Wege zur Bewältigung der Gorgonen anzugeben.

Grahastee (indisch), der zweite Grad in der Braminenkaste, s. Bramānen.

Gral (nordisch), gewöhnlich der heilige Gral genannt, eine grosse, aus einem einzigen Smaragd geschliffene Schüssel, die zuerst Salomo als Geschenk der Königin von Saba besass, und die sodann durch Erbschaft an den heiligen Nicodemus, von diesem an Joseph von Arimathia überging. Christus genoss aus derselben das heilige Abendmahl und Joseph fing darin das den Wunden des Heilands entströmende Blut auf; ein Gebrauch des Gefässes, welcher ihm einerseits den Namen verschaffte, der aus *saing réal* (das Blut des Herrn) in *Saint Graal* und kurzweg in Gral umgewandelt und verstümmelt wurde. Andrerseits erlangte dadurch die Schüssel auch eine so grosse Heiligkeit und einen so unschätzbaren Werth, dass man sie als die wunderthätigste Reliquie und geradezu als den Stein der Weisen betrachtete. Im Mittelalter ging die Sage, der blosse Anblick des seltenen Schatzes genüge, um sofort von allen Uebeln zu befreien und den Glücklichen, der ihn schaue, ohne die Qualen des Todes in das ewige Leben einzuführen. Ferner, der Tisch, worauf man den heiligen Gral setze, fülle sich alsbald mit den köstlichsten Gerichten von der Welt. Am Charfreitage, hiess es ausserdem, stiegen Engel aus dem Himmel, welche die Schüssel in die Lüfte emportrügen und auf andere Engel warteten, die eine von Gott selbst geweihte Hostie brächten, um sie hineinzulegen.

Altdeutsche Maler stellten diese fromme Scene häufig dar. In England erbaute Titurel, zur besseren Aufbewahrung der Reliquie, einen besonderen unvergleichlich kostbaren Tempel; denn nach alter Sage überlieferte Joseph von Arimathia das Kleinod den Händen britannischer Völker. Das Gebäude stand auf dem Montsalvatsch, dem Erlöserberge, der ein einziger ungeheuerer Onyx war, versteckt in der Mitte eines düstern Waldes und oft vergeblich aufgesucht; den absichtlich Suchenden nämlich entzog sich das Heiligthum, trat dagegen unverhofft vor das Auge des harmlosen Wanderers, dessen Seele mit gläubigem Gottvertrauen erfüllt war, und erschloss ihm das zum zeitlichen und ewigen Heil gereichende Schauspiel seiner Wunder. Man zeigt noch heutzutag wirklich ein Gefäss, das den Namen Gral führt; um das Jahr 1100 nach Genua gelangt und von dort 1806 nach Paris geschafft, wurde es, bei vorgenommener Untersuchung, für einen Gegenstand aus grünem Glase erkannt, dessen Werth sich auf sein hohes Alterthum beschränkt.

Gramur (nordisch), das berühmte Schwert des Helden Sigurd, welches so scharf war, dass er erstlich damit einen stählernen Ambos zerhieb, ohne dass es eine Scharte bekam, und zweitens, dass es, in den Fluss gelegt, eine leichte Wollflocke zerschnitt, welche ihm entgegenschwamm.

Grazien (römisch) und Chariten oder Charitinnen (griech.), die Göttinnen der *Anmuth*; die Huldinnen, von welchen, nach Pindar, jede liebliche Gabe stammt. Sie waren, wie die gewöhnliche Angabe lautet, drei Schwestern, die Töchter des *Zeus* und der Oceanide *Eurynöme* und führten die Namen *Euphrosyne*, *Agläja* und *Thalia*. Andern Berichten nach stammten sie von dem *Helios* (Sonnengott) und der *Ägle*, oder von dem *Bacchus* und der *Venus* (Aphrodite) ab. Homer gedenkt nur Einer Grazie, die in der Ilias als Gattin des *Vulcanus* (Hephästos) angeführt wird, während dieser Gott in der Odyssee als Gemahl der Venus auftritt. Späterhin war von zwei solchen Wesen die Rede, die bei den Spartanern *Cleta*

und *Phaënna*, zu Athen *Auxo* und *Hegemŏne* hiessen. Was sie in der Dreizahl betrifft, so wurden sie in älteren Zeiten bekleidet dargestellt, sowohl von dem Maler als



von dem Bildhauer. Nachmals jedoch, als die vollendete Kunst sich an den höchsten Idealen weiblicher Schönheit versuchte und als man die schönsten Werke für Werke der Grazien selbst und ihre Urheber für die Lieblinge derselben ausgab, trug man kein Bedenken sie nackt abzubilden. Ihr Name besagte, dass sie *erfreuende* oder wonnespendende Gottheiten waren. Denn jeder Hauch der Anmuth, der irgend einen Gegenstand umgab, verdankte ihnen seinen Ursprung, er mochte äusserlich sein oder aus dem Innern hervorwehen. Wo der von ihnen ausgehende Zauber fehlt, so mangelt gleichsam das eigentliche Element des Liebreizes, welches einer Sache den Stempel der Vollendung aufdrückt; denn ohne ihre Gegenwart sinkt die Freude zur wilden Ausgelassenheit, das heitere Fest zum rohen Jubel, die Liebe zur gemeinen Wollust und der Scherz zur Plumpheit herab. Selbst die Schönheit kann ihrer Mitwirkung nicht entbehren, ohne des geheimnissvollen Schimmers entkleidet zu sein, welcher entzückt und beseligt. Die Grazien waren daher zwar keine Gott-

heiten, denen man, zur Entfaltung ihrer Thätigkeit, einen



selbstständigen Wirkungskreis angewiesen; aber sie erscheinen stets im Gefolge anderer Götter, namentlich der *Venus*, des *Bacchus*, des *Apollo* und der *Musen**, um durch ihre gefällige Anwesenheit über dasjenige, was diese Himmlischen schaffen oder vornehmen, Reiz, Leben und Zauber auszugiessen. Sie sind es, welche die Geliebte dem Geliebten, die Gattin dem Gatten reizend machen, dem Festtag die Sonne der wahren Freude aufgehen lassen, die Schöpfung des Dichters zum Gedicht und das Werk der Künstlerhand zum Kunstwerk erheben. Pindar legt ihnen alle Eigenschaften bei, die man sonst nur den neun Musen nachzurühmen pflegt, und wie Horaz der Venus ausweicht, wenn sie nicht in der Gesellschaft der Grazien naht, so mag sich Theokrit, ohne die Letzteren, nicht unter die Chöre der Musen mischen. Da bei den Griechen zugleich dem höchsten Ideal der Schönheit die Sittlichkeit nicht gebrechen durfte, so dachte man sich die Grazien auch als Schirmherrinnen einer der vornehmsten Tugenden, der *Dankbarkeit*, und bildete sie als

drei schöne Jungfrauen ab, wie sie, im Kreise stehend, einander die Hände bieten, heiter und lachend. Die eine von ihnen nämlich, heisst es, theilt die Wohlthaten aus, die zweite empfängt sie und die dritte vergilt sie oder erstattet sie wieder. In Griechenland besassen die Grazien zahlreiche Tempel, theils für sich allein, theils gemeinschaftlich mit jenen andern Gottheiten, in deren Wirkungskreis sie gezogen wurden, um ihre Bestimmung zu erfüllen, die sinnlichen sowohl als die geistigen Genüsse zu verfeinern.

Greife (griech.), fabelhafte Riesenvögel, mit welchen sich die Phantasie der Alten schon frühzeitig beschäftigte und die im Orient sowohl als im Abendlande eine grosse Rolle spielten. Man gab ihnen die Grösse eines Löwen, vier Krallenfüsse, zwei Flügel und einen krummen Raubvogelschnabel. Wir sehen hier den Wagen des *Apollo* mit Greifen bespannt. Äschylus nennt sie den scharfmündigen, heisern Hundeschwarm des *Zeus*. Die griechische Sage meldet, dass sie die in einem fernen östlichen oder nördlichen Lande befindlichen Goldlager bewachten, bis ihnen dieselben durch die rossekundigen einäugigen Arimaspen, die ihren Wohnsitz am goldsandführenden Pluton hatten, nach heftigem Kampfe entrissen wurden. Künstler



bildeten diese starken Wundergeschöpfe vielfach ab, bald kämpfend mit Widersachern, bald einzeln zur Verzierung schöner Arbeiten; das Mittelalter, welches fest an ihr wirkliches Dasein glaubte, setzte sie häufig in Wappen. Vergl. den Vogel Rok.

Gudrun (nordisch), die Tochter des Königs *Gjuki* und der *Grimhildur*, die Gattin *Sigurds* und seine Rächerin.

Gullinbursti (nordisch), ein goldener Eber, s. Freir und Brok.

Gunlöde (nordisch), s. Quaser und Odin.

Gunnar (nordisch), einer der kühnsten Niflungar, der Bruder der schönen *Gudrun*, kam nach der Ermordung *Sigurds*, am Hofe des Königs *Atli*, jämmerlich um.

Guttormur (nordisch), der Bruder *Gunnars* und Mörder des edlen *Sigurd*, seines Schwagers.

Gyges oder Gyas (griech.), einer der hundertarmigen Riesen, s. Ägäon und Uranus.

Gylfe (nordisch), ein Schwedenkönig, berühmt durch ein in der prosaischen Edda aufgezeichnetes Gespräch, das er mit den Göttern in *Asgard* führte.

H.

Haband (mittelalt.), eine Feenkönigin, s. Feen.

Hadding (nordisch), ein berühmter, durch seine Stärke ausgezeichneter Held der Dänen, welcher göttliche Ehre erlangte. Odin schenkte ihm ein Ross, womit er über Land und Meer reiten konnte, und dennoch musste er, ein Liebling der Götter, sich selbst entleiben, um in Walhalla aufgenommen zu werden. Denn der eigentliche Heldentod blieb ihm versagt, da er, seines Ruhmes wegen, keinen Widersacher mehr fand.

Hades und Hadōneus (griech.), s. Pluto und Tartărus.

Halcyone (griech.), die Tochter des *Äōlus* und der *Āgiăle*, war vermählt mit *Ceyx*, Könige zu Trachin, einem Sohn des *Hespĕrus* und der Nymphe *Philōnis*, ein Muster zärtlicher Frauenliebe. Die überaus glückliche Ehe, die beide Gatten führten, trennte der Neid der *Juno* (Hera), den sie allerdings, einer Sage nach, durch Uebermuth gegen diese Göttin hervorgerufen hatten. Ceyx unternahm eine Seereise, litt Schiffbruch und ertrank. Nichts ahnend von dem Unglück, opferte die Gattin täglich den Göttern für die Rückkehr des Geliebten; ihre Frömmigkeit bewirkte endlich so viel, dass *Pluto* dem Schatten des Ceyx erlaubte, der harrenden Gemahlin im Traume zu erscheinen und ihr seinen Tod zu melden. Tiefbetrübt begab sich Halcyone am nächsten Morgen zur Meeresküste und fand die nächtliche Trauerbotschaft leider bestätigt: eben warf die treulose Fluth den Leichnam des Ceyx ans Land. Bei diesem Anblick von Verzweiflung überwältigt, stürzte sich

die Gattin in das Meer; die Götter aber verwandelten aus Mitleid das umgekommene Ehepaar in Eisvögel (Halcyonen), niedliche Geschöpfe von dunkelblauer zwischen Purpur und Grün wechselnder Farbe, nicht viel grösser als ein Sperling, aber ausgestattet mit einem langen und dünnen Schnabel von grünlichem Schimmer. Man sieht diese Vögel nur selten, und ebenso selten hört man ihren lieblich wehklagenden Gesang. Da während ihrer Brutzeit, besonders in den Gewässern Siciliens, vollkommene Windstille zu herrschen pflegt, entstand der sprüchwörtliche Ausdruck halcyonische Tage, womit man glückliche Tage heiterer Ruhe bezeichnet.

Hamadryăden (griech.), s. Dryăden.

Hamingior (nordisch), gute Genien.

Hämon (griech.), s. Antigŏne und Creon.

Hamsa (indisch), der Schwan, s. Brama.

Hänir (nordisch), ein vorzüglich schöner, aber dabei geistloser und desshalb von den Menschen nicht mehr verehrter *Ase*. Er wurde den *Wanen* als Geisel ausgeliefert, nachdem die *Asen* mit diesen bis zum Weltuntergange Frieden geschlossen hatten.



Hansé (indisch), der Flamingo, s. Brama.

Harmonĭa (griech.), s. Cadmus.

Harpocrătes (ägypt.), ein Sohn des *Osīris* und der *Isis*, eine der jüngsten Gottheiten von untergeordnetem Range, die man schwach, gebrechlich und lahm darstellte, meistentheils als ein Kind, welches auf einer Lotosblume sitzt und den Finger im Munde hat, als ob es daran sauge, um anzudeuten, dass es noch ein Säugling sei. Durch diese unvollkommene, oft bis zur Fratze erniedrigte Gestalt wollte man an den Ursprung des Gottes erinnern; es hiess nämlich, dass ihn Osiris sterbend erzeugt habe, oder noch später, als er, nach seiner Ermordung durch *Typhon*, wieder zur

Oberwelt emporgestiegen war. Ehedem wurde Harpocrates, besonders von den Römern, für einen Gott des *Schweigens* angesehen; die neuerliche Entzifferung der uralten Hieroglyphen aber hat gelehrt, dass das Zeichen des Fingers nicht auf diese, sondern auf die oben angegebene Weise erklärt werden müsse, wenn man auch dagegen einwenden wollte, dass das Schweigen ebenfalls auf Unmündigkeit hindeute. Der Name soll entstanden sein aus den ägyptischen Worten: *Har-pa-chrut*, die übersetzt lauten: *Har*, *das Kind*. An besonderen Festtagen, wo man sein Bildniss in Prozession umhertrug, wurde der zarte Gott von ehrwürdigen Greisen mit Milch gefüttert; sonst brachte man ihm Opfer von Bohnen und Pfirsichen. Wie den übrigen Göttern Ägyptens, waren auch ihm mehrere hässliche Thiere geheiligt. Die Griechen nannten ihn Horus; zum Unterschied von seinem ältern Bruder *Horus* indessen mit genauerer Bezeichnung Horus Harpocrates.

Harpyien (griech.), wörtlich die *Raubenden*, die besonders durch die Geschichte des *Phineus* bekannten räuberischen Göttinnen, waren die Töchter des *Thaumas* und der Oceanide *Electra*, an Zahl jedoch, Namen und Darstellung verschieden. Gewöhnlich führt man zwei oder drei an und wechselt mit ihrer Benennung; es giebt für sie die Namen *Aëllo*, *Aëllŏpus*, *Podarge*, *Celäno*, *Thyella* und andere. Ihrer Gestalt verlieh die ältere Sage nichts Hässliches; sie galten anfangs blos für schnellfüssige Sturmgöttinnen, die wenigstens so liebenswürdig waren, dass sie den Windgöttern *Zephўrus* und *Borĕas* gefielen. Der Erstere zeugte mit einer derselben, Podarge, die göttlichen Rosse *Xanthus* und *Balius*, das Gespann des *Achilleus* vor Troja; von Boreas und Aëllopus stammte der Hengst *Xanthus* und die Stute *Podarge*, und aus einer andern Verbindung der erstgenannten Podarge entsprossten die beiden nachmals den *Dioscuren* geschenkten Pferde *Phlogius* und *Harpăgus*. Die Mütter hatten sich also in Stuten verwandelt, um diese Sippschaft hervorzubringen, auf die sie ihre eigene wunderbare Sturmschnellig-

keit vererbten; übrigens hiessen sie schönlockige Frauen, und die reizende *Iris* war ihre Schwester. Die spätere Sage dagegen entzog den Harpyien jegliche Anmuth, wenn sie ihnen auch theilweise die weiblichen Formen liess. Sie wurden nunmehr abgebildet als Raubvögel mit jungfräulichen Gesichtern, als gefrässige Unholdinnen mit



Flügeln und als grauenhafte Gespenster, welche die Phantasie der Dichter und Zeichner so abschreckend als möglich darzustellen wetteiferte. Gab man ihnen menschliche Arme und Schenkel, so mussten jene in Krallen, diese in Hühnerfüssen endigen; hier hatten sie ein Hühnerhaupt, dort ein geschnäbeltes Antlitz, anderwärts einen Geierrumpf oder unverwundbaren Rücken und Flügel oder ausgehungerte, von Unrath triefende Leiber. Sie galten für Rächerinnen, ausgesandt von den Göttern, um Uebelthäter zu bestrafen. S. Phineus.

Hartgrep (nordisch), die in allen zauberischen Höllenkünsten erfahrene Gattin des dänischen Königs *Hadding*, die sowohl selbst jede beliebige Gestalt annehmen als auch Andern geben konnte.

Hebe (griech.), die Göttin der *Jugend*, von den Römern Juventas übersetzt, eine Tochter des *Zeus* und der *Hera*, war die Mundschenkin der Götter. Sie trat jedoch nur bei festlichen Gelagen dienend auf, gemäss ihrer erhabenen Abkunft; ausserdem kredenzte sie den Nectar nicht, selbst nicht einmal ihrem Vater Zeus, der seinen besonderen Mundschenken, den *Ganymēdes*, hatte. Gewöhnlich erscheint sie das Haupt mit Rosen gekränzt, leicht geschürzt und halb unbekleidet, eine Trinkschale in der Hand. Zuweilen auch mit dem Adler des Zeus an ihrer Seite. Da die Götter aus dem Genuss des Nectar ewige Jugend und Unsterblichkeit schöpften, war es natürlich, dass die Göttin der Jugend selbst die Spenderin dieses Getränkes ward. Späterhin erkor *Hercules*, als er in den Himmel aufgenommen worden war, die blühende Hebe zur Gattin; sie schenkte ihm zwei Söhne, den *Alexiăres* (den Kampfstarken) und *Anicētus* (den Unbesiegbaren). Neuerdings hat Canova die Hebe in ihrer zarten Jungfräulichkeit dargestellt; sein Werk gilt für ein Meisterstück der modernen Bildhauerkunst.



Hecăbe (griech.), s. Hecuba.

Hecăte (griech.), eine mystische Göttin, die Tochter des Titanen *Perses* und der *Asteria*, die einzige Titanin, welche dem *Zeus* im Gigantenkriege beistand und dafür mit ausserordentlicher Macht im Himmel, auf der Erde und in der Unterwelt belohnt wurde. Um diese ihre dreifache Herrschaft anzudeuten, bildete man sie erstlich *dreigestaltig* ab, nämlich zusammengesetzt aus drei Leibern, die sich mit ihren Rücken an einander schlossen,

in den Händen eine Fackel, einen Dolch und einen Schlüssel tragend. Zuweilen fügte man zu diesen Attributen noch Hunde und Schlangen hinzu. Ferner verehrte man sie vornehmlich auf *Dreiwegen* oder dreifachen, keineswegs jedoch sich kreuzenden Pfaden, welche von den Alten mit einer ähnlichen Scheu, wie die Kreuzwege in modernen Zeiten, betrachtet wurden. Denn Hecate besass die Schlüssel zu drei verschiedenen Wegen: sie konnte den Himmel öffnen, das Schattenreich aufschliessen und zu einem in jeder Hinsicht glücklichen Leben auf der Erde geleiten. An dergleichen heiligen Strassen standen ihre Bilder und Altäre; es war Sitte, auf denselben mit jedem Neumond ein öffentliches Gastmahl anzustellen und Opferspeisen niederzulegen, die zwar arme Leute abholten und verzehrten, von denen man aber doch sagte, Hecate selbst habe sie genossen. Als solche wegebeschützende Göttin hiess sie bei den Römern T r i v i a. Endlich bezeichnete man ihren dreifachen Wirkungskreis, welcher gleichsam Veranlassung war, sie mit vielen andern Göttinnen zu verwechseln, durch dreifache und nach drei Hauptrichtungen hin stattfindende Huldigung. Am Himmel thronte sie als Mondgöttin *Selēne*, auf der Erde wirkte sie als *Artĕmis* (Diāna) und in der Unterwelt herrschte sie an der Stelle der Königin *Persephŏne* (Proserpīna); sonach griff sie, als die mächtigste Göttin mit dem weitesten Gebiet, in das Bereich dieses Göttinnenkleeblatts auf eine Weise ein, dass das letztere gleichsam mit der Hecate zusammenschmolz. Sie vereinigte in sich die Eigenschaften der Natur, des Mondes und der Nacht, gebot über die damit



verbundenen Einflüsse auf Fruchtbarkeit, Lebenswandel und Schicksal, so dass sie bei den Athenern als Schützerin der Kinder und Familien in hohen Ehren stand, und führte gewissermassen, gleich einer allmächtigen Königin, die Schlüssel des Weltalls. Weil ihre Hauptwirksamkeit eine nächtliche war und besonderen Bezug auf den Tartarus hatte, so brachte man ihr nicht allein für die Verstorbenen monatliche Sühnopfer, die man auf Dreiwege oder Gräber stellte oder in die Erde verscharrte, sondern man setzte sie auch in Verbindung mit geheimnissvoller *Zauberei*, indem sie, nach der Lehre der Mysterien, magische Einflüsse aller Art ausüben sollte. Sie wurde daher zur Meisterin der nächtlichen Zauberkünste gemacht. Wenn Leute, die sich damit befassten, die Hecate beschwören wollten, so schaufelten sie Gruben aus, um ihr darin Hunde und schwarze Lämmer zu schlachten. Sie war also jedenfalls eines der gewaltigsten Götterwesen, wie dunkel auch die Vorstellungen von ihrer Herrschaft, da sie keine bestimmten Gränzen hatte, erscheinen mochten. Auf der einen Seite trat sie als Segenshort, auf der andern als Schreckensgöttin auf. Homer gedenkt ihrer noch nicht, obgleich sie, wenn sie wirklich von Titanen abstammte, zu den älteren Gottheiten gehörte. Indessen geben ihr die Sagen auch einen anderen Ursprung; hier werden *Zeus* oder *Tartărus* ihre Väter, dort *Hera* oder *Demēter* ihre Mütter genannt.

Hecatombe (griech.), wörtlich ein Opfer von *hundert* Rindern, überhaupt aber ein öffentliches und feierliches Opfer von einer grösseren Anzahl Schlachtthiere, als man gewöhnlich darbrachte. Statt der Rinder wurden auch Schafe und Ziegen gewählt; ein allgemeiner Festschmaus half das Fleisch einer so reichen Menge von Schlachtvieh aufspeisen.

Hector (griech.), der berühmte trojanische Held, der von der Hand des *Achilleus* getödtet wurde, des Königs *Priămus* von Troja und der *Hecŭba* ältester Sohn und der Oberbefehlshaber der sämmtlichen Streitkräfte, welche die belagerte Stadt den Griechen entgegenstellte. Von seinem

Leben hing der Ausgang des Krieges ab. Wie er, angespornt von glühender Vaterlandsliebe, auf seinem vierspännigen Streitwagen den Feinden entgegenstürmte, wie



er sie rastlos angriff, zurückschlug und verfolgte und wie er den stolzesten Kämpfern die Spitze bot, schildert uns der farbenreiche Pinsel des Homer, welcher ihn zum zweiten Hauptbelden der Ilias gemacht hat. Seine Gattin war *Andromăche*, die Tochter des cilicischen Königs *Eëtion*, die ihm einen Sohn schenkte, Namens *Astyănax*. Die von Homer gegebene Darstellung des Abschieds, welchen Hector von ihr und dem Knäblein nahm, als er zum letzten Mal aus den heimischen Thoren auf das Schlachtfeld hinauseilte, ist ebenso rührend und ergreifend, als die Scenen schrecklich und grausenhaft sind, worin der tapfere Troer unter dem Lanzenstoss des stärkeren und wegen der Ermordung des *Patroclus* auf das Höchste ergrimmten Achilleus erliegt. So grausam war die Rache des Siegers, dass er selbst den Leichnam des Gefallenen misshandelte, mit den Füssen an seinen Wagen band und dreimal um die Mauern von Troja schleifte. Endlich jedoch wurden die entstellten Ueberreste, auf die Bitten des greisen Priamus, der persönlich im Griechenlager erschien und sich vor Achilleus in den Staub niederwarf, der trauernden Vaterstadt ausgeliefert und nach damaligen Gebräuchen feierlich bestattet. Mit dem Sturz ihres hel-

denmüthigsten Vertheidigers rückten die Troer dem vom Schicksal beschlossenen Untergange näher und näher. Die späteren Nachkommen ehrten den Hector als einen Halbgott.

Hecŭba (griech. Hekabe), die Tochter des phrygischen Königs *Dymas* und zweite Gemahlin des Königs *Priămus* von Troja, welchem sie neunzehn Söhne gebar, unter ihnen den edeln *Hector*, aber auch den unseligen Zerstörer ihres Hauses und Reiches, den *Paris*. Ausserdem entsprossten ihrer Ehe mehrere Töchter. So glücklich sie vorher gewesen war, so unglücklich wurde sie durch den bekannten langwierigen Krieg und endlichen Fall von Troja. Sie sah nach und nach ihre sämmtlichen Söhne auf dem Schlachtfelde hingewürgt, von ihren Töchtern die *Polyxĕna* und *Cassandra* als Sklavinnen fortgeschleppt und ihren Gatten Priamus enthauptet, während sie selbst von *Odysseus* (Ulysses) aus der brennenden Stadt gefangen weggeführt wurde, um den Becher des Jammers bis auf den letzten Tropfen zu leeren. Wir erblicken hier die Trauernde vor uns, auf dem Schoosse ihren entseelten Enkel *Astyănax*, das Söhnlein des Hector. Euripides in seinem Trauerspiel „Hecuba“ hat ihr tragisches Endschicksal gezeichnet. Die Griechen waren an der Küste von Thracien gelandet, wo *Polymnestor* herrschte, an dessen Hof Hecuba ihren jüngsten Sohn *Polydōrus* geflüchtet hatte, in der Hoffnung auf diese Weise wenigstens Einen Sprössling des troischen Königshauses zu retten. Allein an dem nämlichen Tage, wo sie das schreckliche Schauspiel erlebte, dass ihre Tochter Polyxena am Grabe des *Achilles* von den Griechen ge-



opfert wurde, entdeckte sie den Leichnam des Knaben; er war, um der ihm mitgegebenen Schätze willen, von seinem Beschützer Polymnestor getödtet worden. Die Mutter lockte hierauf den Mörder sammt seinen beiden Söhnen zu sich, brachte die Letzteren um und riss dem treulosen Gastfreund die Augen aus. Als Hecuba sich dergestalt gerächt, wurde sie selbst gesteinigt; nach der einen Sage von den Thraciern, zur Strafe für das, was ihrem Könige begegnet war, nach der andern von den Griechen, die sie durch heftige Schmähungen beleidigt hatte. Die Götter entrückten jedoch die Unglückliche ihren grausamen Verfolgern. Denn nachdem man den Steinhaufen weggeräumt, fand man die Leiche eines Hundes an der Stelle der erschlagenen Königin.

Heidrun (nordisch), s. Walhalla.

Heimdal (nordisch), ein Sohn des *Odin*, der scharfäugige und feinhörige Wächter auf der *Himmelsburg*, unter dessen Obhut die zu den *Asen* führende Brücke gestellt ist. Wenn Feinde nahen, stösst er in das Giallarhorn, dessen Klang durch alle Welten dringt und die schlummernden Götter weckt. S. Loke und Odin.

Heimon oder Aimon (mittelalt.), ein Fürst in Frankreich, der als Herzog über die Ardennen gebot und vier Söhne hatte, die sogenannten Heimonskinder, welche sich durch kühne Abenteuer einen hohen Ruhm erwarben. Sie ritten alle Vier auf einem gemeinschaftlichen Pferde, das *Bayard* hiess und ausser andern nützlichen Eigenschaften eine seltene Anhänglichkeit an seine Herren hatte. Der älteste von ihnen, *Reinhold* oder Renaud, gewann das christliche Märtyrerthum und die Ehre, dass ihm eine Kirche bei Köln, St. Renaud genannt, erbaut wurde. Die Namen seiner Brüder waren *Adelhart*, *Ritsart* und *Writsart*.

Hel (nordisch), die Göttin der *Unterwelt*, eine Tochter des bösen Asen *Loke* und der Riesin *Angerbode*, die Schwester des Wolfes *Fenrir* und der erdumfassenden Schlange *Jormungand*, zweier furchtbarer Ungethüme. Nicht minder grässlich jedoch dachte man sich die Hel.

Sie wurde als eine halb fleischfarbene, halb schwarze oder blaue Riesin abgebildet, die sich vom Mark und Gehirn der Menschen nährte. Wie die *Asen* das Geschwisterpaar derselben unschädlich zu machen suchten, so wiesen sie auch der Hel ein besonderes Reich an, *Niflheim* nämlich, das kalte Gebiet des Todes, der Nacht und des Elends, wörtlich die *Nebelwelt*. Der ungeheuere Raum, über welchen sie gebot, zerfiel in neun grosse Abtheilungen und war durchströmt von zweiunddreissig Höllenflüssen, die aus der im Mittelpunkt des Ganzen befindlichen Quelle *Hwergelmer* entsprangen; einer derselben, *Gjall* genannt, umfloss das gesammte Unterreich und machte es zu einer weiten Insel. Die mit Gold belegte *Gjallerbrücke* führte über diesen Gränzstrom, bewacht von der Riesenjungfrau *Modgudr*, welche nach Geschlecht und Namen der Ankömmlinge fragte und ihnen den Weg durch das hohe eiserne Gitter zeigte, das die zweite Scheidewand Niflheims bildete und das man durchschreiten musste, um in eine der neun Welten und zum Pallast der Hel zu gelangen. Dieser stand in der innersten oder neunten Abtheilung, welche nach der Beherrscherin des Gesammtreichs Helheim hiess, ein Name, der vorzugsweise auch für ganz Niflheim gebraucht wurde. Das grauenvolle Haus, die Wohnung der finstern Göttin, umgaben als Hüterinnen zwei Jungfrauen, die auf ewig schreienden Stühlen sassen und in ihren Adern eisernes Blut hatten, das, sobald es auf die Erde tröpfelte, unter den Menschen Krieg und Hader entfachte. Im Innern harrten auf Hels Winke der Knecht *Ganglate* (Trägläufer) und die Magd *Ganglöt* (Trägläuferin). Ihr Saal hiess Elend, ihre Schwelle Fallthür, ihr von giftigem Gewürme triefendes Deckengewölbe



Lästerdach, ihr Tisch Hunger, ihr Messer Fressschneide und ihr Bette Kummer. Ausserdem haust in einer Höhle von Helheim der Hund *Garmr* und die böse Schlange *Nidhögur* (Neidhard), welche mit ihren Kindern an dem mächtigen Weltbaum, der Esche *Ygdrasil*, fortwährend frisst. Trotz dieser Schrecken, welche Helheim erfüllten, war das Unterreich kein eigentlicher Strafort; Hel konnte nur diejenigen in ihre Wohnung aufnehmen, welche nicht als tapfere Männer an Kampfwunden, sondern an Krankheit oder Altersschwäche gestorben waren. Erst nach dem Weltuntergange *Ragnarokr* findet das Gericht über Gute und Böse statt.

Helĕna (griech.), die wegen ihrer Schönheit weltberühmte Griechin, welche den Untergang Troja's veranlasste, war die Tochter der mit dem König *Tyndăreus* zu Sparta vermählten *Leda*, die Zwillingsschwester der beiden *Dioscūren* und die Stiefschwester der ruchlosen *Clytämnestra*. Denn väterlicherseits stammte sie von *Zeus*, welcher sich in einen Schwan verwandelt hatte, um die reizende Leda zu besuchen, die hierauf zwei Eier gebar. Aus dem einen ging *Castor*, aus dem andern *Pollux* und Helena hervor. Tyndareus selbst hatte nur eine rechte Tochter, die erwähnte Clytämnestra. Im Mutterhause aufwachsend, entfaltete Helena eine solche Fülle von Lieblichkeit, dass sie schon in zarter Jugend von *Theseus* nach Attica entführt wurde; es gelang jedoch ihren Brüdern, den Dioscuren, die Geraubte zu befreien, als der Räuber sich eben im Hades eingeschlossen befand. Unter diesem ersten Liebesabenteuer hatten ihre Reize so wenig gelitten, dass sie im Gegentheil nur um so herrlicher erblühten. Kaum war sie in ihre Vaterstadt zurückgekehrt, so erschienen eine Menge griechischer Fürsten, die sich um ihre Hand bewarben; Tyndareus gerieth durch die grosse Anzahl derselben in keine geringe Verlegenheit. Um den schlimmen Folgen auszuweichen, die aus der Rache derjenigen entspringen konnten, die sich abgewiesen sahen, liess er auf den Rath des *Ulysses* (Odysseus) sämmtliche Freier einen Eidschwur leisten, wodurch sie sich verbind-

lich machten, den künftigen Gemahl, den Helena sich selbst unter ihnen aussuchen würde, gegen feindliche Angriffe gemeinschaftlich zu vertheidigen und im Besitz der Gattin zu schirmen. Hierauf wählte die Holde aus der Zahl ihrer Bewerber den *Menelāus*, den Bruder des Königs *Agamemnon* von Mycēnä. Die Ehe war anfangs glücklich und durch eine Tochter, die *Hermiŏne*, gesegnet; allein die Schönheit der Helena, deren Ruf die entferntesten Länder durchscholl, bewirkte nach kurzer Frist das schrecklichste Unheil. *Paris*, der Sohn des Königs *Priămus* von Troja, begab sich an den Hof des Menelaus, begleitet von der Liebesgöttin *Venus* (Aphrodīte), welche ihm die schönste Sterbliche zur Gemahlin versprochen hatte, weil er in jenem Schiedsgericht über die schönste Göttin sich bewegen liess, die Schönheit der Venus mit dem goldenen Preisapfel zu krönen, wie unter Paris erzählt ist. *Amor* (Eros) unterstützte das Vorhaben; er selbst stellte den liebenswürdigen trojanischen Königssohn der eiteln Gemahlin des Menelaus vor, während Venus sich bemühte, die Scham ihrer Wange durch süsse Schmeichelrede wegzukosen. Einem Kleeblatt von sol-



chem Zauber konnte denn Helena nicht lange widerstehen; sie liess sich von Paris nach Troja entführen, einer Stadt, die diese Treulosigkeit entsetzlich büssen sollte. Denn Menelaus versammelte alle Fürsten Griechenlands, die ehemaligen Freier der Helena, die durch Eid verbunden waren, dem schwergekränkten Gatten Hülfe zu leisten. Ein mächtiges Heer, mit dem Oberbefehlshaber Agamemnon an der Spitze, ankerte vor Troja, um die Entführte zurück zu fordern. Da sie nicht ausgeliefert wurde, entbrannte ein zehnjähriger Krieg, der mit der gänzlichen Zerstörung der Stadt und des Hauses des Priamus endigte. Die Gesänge des Homer haben diese Kämpfe verewigt. Helena gerieth in Gefangenschaft und folgte ihrem Gatten nach Sparta zurück; denn ihre Schönheit bezauberte das Herz des Menelaus aufs Neue, so dass sie straflos ausging und seine Liebe vollständig wiedergewann. Doch sollte sie der Rache für so vieles Blutvergiessen, das ihr Leichtsinn angerichtet, nicht entrinnen. Nach des Menelaus Tode wurde sie von ihren Stiefsöhnen verjagt; sie flüchtete nach Rhodus, um Schutz bei einer ehemaligen Freundin, Namens *Polyxo*, zu suchen. Diese hatte sich indess in ihre ärgste Feindin verwandelt, da ihr Gatte *Tlepolĕmus* vor Troja gefallen war; sie liess die schöne, ebenso gehasste als bewunderte Helena im Bade überfallen und an einem Baum aufhenken. Eine Menge Sagen vermannichfaltigen die Züge ihres an merkwürdigen Begebenheiten reichen Lebens und verlieren sich in grelle, für die Dichtung jedoch gleichgültige Widersprüche.

Helheim (nordisch), s. Hel.

Heliconiden (griech.), Name der *Musen* von *Helicon* dem bekannten Berge Boötiens, einem ihrer Hauptwohnsitze.

Helios (griech.) und Sol (römisch), der *Sonnengott*, ein Sohn des Titanen *Hyperĭon* und der Titanin *Thia* (Theia), nach seinem Titanenursprung vorzugsweise Titan genannt. Er war zugleich der Bruder der Mondgöttin *Selēne* (Luna) und der Morgenröthe *Eos* (Aurora). Sein

wichtiges Amt bestand darin, dass er den mit vier feurigen Rossen bespannten Sonnenwagen am Himmel hinlenkte, um der Welt den *Tag* zu verleihen. Wir sehen ihn hier abgebildet, doch nur mit zwei zu seinen Füssen befindlichen Rossen, dem *Äthon* und *Pyröïs*. Die Erde dachte man sich als eine von dem *Oceănus* umflossene Scheibe; auf der östlichen Seite, hinter Colchis und jenseits des Caucăsus, stand der Pallast des Helios. Aus diesem trat er Morgens hervor, ein schöner Jüngling, das Haupt von glühenden Strahlen umblitzt und von goldenen Locken umwallt, das Antlitz leuchtend und den Leib in ein helles Gewand gehüllt, welches der Hauch des Zephyr gewebt hatte; ihm voraus zog die Schwester Eos, mit ihren Rosenfingern die östlichen Sonnenthore öffnend und Rosen auf seinen Pfad streuend. Nachdem er die vom Morgen beginnende halbkreisförmige Bahn am Firmamente zurückgelegt, senkte er sein Viergespann im Westen nieder, auf der entgegengesetzten Seite des Oceanus anlangend, in dessen zischender Fluth die Rosse zunächst abgekühlt wurden. Nach einigen Sagen hatte daselbst Helios einen zweiten Pallast, welcher ihn und das ermüdete Gespann hinter die abendlichen Sonnenthore aufnahm, doch nur für kurze Frist. Denn sobald das ambrosische Mahl an der glänzenden Krippe vorüber war, das zur Erquickung diente, schiffte der Gott sich mit Ross und Wagen in einem goldenen Nachen ein, welcher westwärts auf dem die Erde umringenden Strome bereit stand, geschmiedet von *Hephästos* (Vulcanus) und statt der Segel mit kunstreichen Flügeln ausgerüstet. Ein Wunder an Schnelligkeit, trug das Fahrzeug, um das äusserste nördliche Gestade herumlau-



fend, die strahlende Last nach Osten zum Caucasus zurück, während über der Erdbodenfläche dunkle Nacht herrschte. Nachdem Helios hier, in dem sogenannten *Sonnenteiche*, einem durch schimmernde Erzfelsen vom Oceanus abgesonderten Weiher, die Rosse geschwemmt hatte, zog er sich mit ihnen in seinen Morgenpallast zurück, um bei den Seinigen so lange zu schlafen, bis die Nacht verflossen war und Eos ihn zur neuen Tagesfahrt abrief. Es schien natürlich, dass einem Gott, der jeden Erdwinkel erleuchtete, nichts entging, was auf der Oberfläche sich zutrug; daher wurde Helios häufig der *Allesschauende* genannt. Man glaubte auch, dass er im Osten und Westen, beim Aufsteigen und Niederfahren, der Erde am meisten sich nähere und eine grössere Fruchtbarkeit, als anderwärts, und stärkere Zauberkräuter hervorbringe. Auf dem Abendrande lagen die Wundergärten der *Hesperīden*; in der Morgengegend, in der Flur von Colchis, lebte die von Helios stammende Zaubererfamilie, deren Haupt König *Äētes* war. Denn der Sonnengott vermählte sich mit *Perse* oder Perseïs, einer Tochter des Oceanus, welche ihm den genannten Colcherfürsten und die beiden Töchter *Circe* und *Pasiphǎë* schenkte. Mit einer andern Oceanide, Namens *Clymĕne*, zeugte er den unglücklichen *Phaëthon*; auch sollte der durch die Geschichte des Hercules berühmte *Augeias* ihm und einer Nymphe seinen Ursprung verdanken. Für seine eigentliche Gemahlin jedoch galt *Rhode* oder Rhodos, eine Tochter des *Poseidon* (Neptun) und der *Amphitrīte*, die Mutter von sieben Söhnen, welche Heliaden hiessen, erfindungsreiche Seeschiffer waren und von ihrem göttlichen Erzeuger die neue Insel Rhodus zum Geschenk erhielten. Allda hatte Helios selbst den Hauptsitz seiner Verehrung; über dem Haven dieser Insel erhub sich seine riesige Bildsäule, der sogenannte Coloss, eines der sieben Weltwunder. Die Füsse des Kunstwerks waren von solchem Umfang, dass die Schiffe unter ihnen, einer übertreibenden Sage zufolge, mit vollen Segeln hindurchfahren konnten. Ueber die *weiblichen* Heliaden s. Phaëthon.

Helle (griech.), s. Athămas.

Hellen (griech.), ein Sohn des *Deucalion* und der *Pyrrha*, berühmt als Ahnherr der nach ihm benannten *Hellenen*, erzeugte mit der schönen Nymphe *Orseïs* die drei Stammväter der griechischen Stämme, nämlich den *Dorus*, *Äolus* und *Xuthus*. Von letzterem entsprossten wiederum die beiden Stammväter *Achäus* und *Jon*.

Hephästos (griech.), s. Vulcānus (römisch).

Hera (griech.), s. Juno (römisch).

Heräkles (griech.) und Hercŭles (römisch), der grösste und thatenreichste aller griechischen Helden, welcher als Halbgott in den Himmel einging, war der Sohn des *Zeus* und der schönen, mit dem König *Amphitryo* von Theben verlobten *Alcmēne*. Sein Zwillingsbruder *Iphicles*, welchen die Mutter von Amphitryo empfing, nachdem sich Zeus eben aus ihren Armen entfernt hatte, wurde in der folgenden Nacht geboren und schloss sich, so lange er lebte, getreulich an den Halbbruder an. Die Erzeugung Beider ist unter Alcmēne näher berichtet. Niemals aber war die immerwache Eifersucht der *Hera* (Juno) heftiger entfacht worden, als bei dieser Gelegenheit, und die Rache, welche sie für die Treulosigkeit des Gemahles nahm, entsprach ihrer grenzenlosen Erbitterung. Schon vor der Geburt des Hercules begann sie das Werk der Verfolgung, um es, als die unversöhnlichste Feindin des Helden, bis zu seinem Tode fortzusetzen. An Zeus selbst durfte sie nicht wagen ihren Groll auszulassen, sie suchte ihn aber zu überlisten. Als nämlich der Tag erschienen war, wo Alcmene gebären sollte, gelobte der Götterkönig im Uebermass der ihm bevorstehenden Vaterfreude, dass derjenige Nachkömmling des von ihm erzeugten *Perseus*, welcher heute das Licht erblicken würde, über alle andern Nachkömmlinge oder Vettern dieses Stammes der unumschränkte Gebieter und Herr sein solle. Denn Alcmene war im vierten Gliede von Perseus entsprossen. Kaum vernahm die Götterkönigin jene Worte, als sie dem Gemahl einen feierlichen Schwur ablockte, diese Bevorrechtung des nächstgeborenen Zweiges des Perseus unter kei-

ner Bedingung rückgängig zu machen; hierauf eilte sie nach Argos hinab, wo die mit *Sthenĕlus*, einem Sohn des Perseus, vermählte Königin *Nicippe*, eine Tochter des Pelops sofort einen Knaben gebären musste, obwohl sie erst im siebenten Monate ihrer Schwangerschaft stand. Der Knabe war *Eurystheus*, mithin ein Enkel des Perseus. Dagegen befahl Hera gleichzeitig der Geburtsgöttin *Ilithyia*, die Niederkunft der Alcmene auf alle Weise zu erschweren und aufzuhalten; so geschah es denn, dass die Letztere sieben Tage lang in den schmerzlichsten Wehen liegen musste, ehe sie gebären konnte. Die Entbindung fand endlich statt: Hercules (und nach ihm Iphicles) entwand sich dem Schoosse der Mutter, doch zu spät für den Willen des Zeus. Der geliebte Sohn war mit dem Fluche der Knechtschaft beladen, welche nunmehr der früher geborene Vetter Eurystheus über ihn verhängen durfte, da derselbe, gemäss dem Eidschwure des Zeus, das Geburtsvorrecht erlangt hatte, welches dem Hercules zugedacht gewesen war. — Entscheidend für diesen waren nachmals die Folgen des Sieges, welchen Hera solchergestalt durch Arglist davontrug. Indess wurde auch ihr, einer Sage nach, ein böser Streich gespielt. Alcmene setzte, besorgt vor der zürnenden Götterkönigin, den neugeborenen Hercules aus; *Athēne* (Minerva) benutzte diesen Umstand und geleitete, wie durch Zufall, die Gemahlin des Zeus in die Gegend, wo sie den Knaben antreffen mussten. Da Hera das ihr gezeigte Kind nicht kannte, liess sie sich leicht von ihrer Gefährtin bereden, dasselbe an die Brust zu legen; es sog aber so heftig, dass die Göttin es alsbald von ihrem Busen wieder losriss, weil sie den Schmerz nicht ertragen konnte. Ein Strom von Milch, der bei dieser gewaltsamen Bewegung verspritzte, schoss den Himmel entlang und bildete die weissschimmernde Milchstrasse. Der einzige Zug jedoch, den die Lippen des Hercules gethan, war hinreichend, ihn mit Götterstärke und Unsterblichkeit zu beschenken. — Zu spät gewahrte seine Todfeindin das Versehen, das sie begangen hatte, und erneute sobald als möglich den Grimm ihrer Verfolgung.

Eines Tages, als der wieder in das Aelternhaus zurückgeholte Knabe nebst Iphicles in seiner Wiege lag, während Alcmene auf ihrem Bett ruhte, umgeben von dienenden Frauen, fuhren zwei gewaltige Schlangen in den königlichen Schlafsaal herein, die von Hera abgesandt waren, dass sie den verhassten Sohn des Zeus umbringen sollten. Drohend senkten die Ungeheuer ihre giftigen Leiber auf das Kinderpaar herab. Schrecken lähmte die Mägde bei diesem Anblick; nur die Mutter selbst sprang eilig zur Wiege, um die Gefahr von den Kleinen abzuwenden. Allein ihre Hülfe war überflüssig, vorausgesetzt, dass ihre Geistesgegenwart noch zeitig genug gekommen wäre: der junge Hercules hatte bereits die Schlangen ergriffen und erwürgt, und hielt sie, in jeder Hand eine, der angstvollen Mutter lächelnd entgegen. Nicht minder als diese er-



staunte der zärtliche Vater Amphitryo, der, sobald er die furchtbare Kunde im Pallast gehört, mit blankem Schwert und einem zahlreichen Gefolge Bewaffneter zum Beistande herangestürmt war. Er erkannte an diesem Wunder deutlich, dass ihm in dem kleinen Hercules ein Göttersohn bescheert sei, und wandte um so eifriger sein Augenmerk darauf, dem heranwachsenden Knaben die sorgfältigste

Ausbildung in allen Fertigkeiten zu geben, die damals zur Erziehung eines Helden gehörten. Die grössten Männer jener Zeit wurden seine Lehrmeister. Von dem Pflegevater selbst lernte er die fürstliche Kunst des Wagenlenkens, *Autolycus* unterwies ihn im Ringkampf, *Eurytus* im Bogenschiessen, *Castor* im Fechterhandwerk und der treffliche Sänger *Linus* in der Musik. Denn die letztere Beschäftigung durfte, der Sitte der Hellenen gemäss, nicht ganz bei Seite geschoben werden, obwohl sie für seine schwere Hand sich nicht recht eignete, wie der Erfolg offenbarte. Als ihm Linus einst, um seine Aufmerksamkeit zu steigern, einen Backenstreich gab, so schlug ihm der hitzige Schüler die Leier so heftig an den Kopf, dass der Meister augenblicklich von der unsanften Berührung starb. — Nach diesem täppischen Beweis seiner Stärke fand es der edle Amphitryo für gut, den Unbedachtsamen eine Zeitlang auf das Land zu entfernen, damit er, als Hirt der königlichen Rinderheerden, seine Talente freier entwickeln könne. Hier, in der frischen Natur, gedieh der Sohn der Alcmene zum kräftigen Jüngling und überstand die berühmte Probe, von welcher uns die schöne Dichtung des Philosophen Prodicus erzählt, bekannt unter dem Namen Hercules am Scheidewege. Zwei Göttinnen nämlich, die *Tugend* und das *Laster*, traten ihm eines Tages entgegen, als er sich eben vor einem Scheidewege befand, und jede von ihnen suchte den Wanderer für sich zu gewinnen und auf ihren Pfad zu leiten. Die eine derselben, die verführerische und in üppigen Reizen prangende Wollust, schmiegte sich lüstern an ihn und entwarf eine glänzende Schilderung der sinnlichen Freuden und Genüsse, welche seiner im Leben harrten, wenn er sich ihrer süssen Lenkung anvertraue. Die andere dagegen, die ernste und würdevolle Göttin der Enthaltsamkeit, zeigte seinem Geiste eine Reihe von Gefahren und Mühseligkeiten, welche ihm allerdings auf ihrer dornigen Bahn bevorständen; demungeachtet aber werde er unter ihrem Geleit rühmlich obsiegen und den herrlichsten Lauf vollbringen, an dessen Ziele ihm der Kranz der Unsterb-

lichkeit und ein Sitz in den Hallen des Olymps winke. Der junge Hercules kehrte hierauf dem verlockenden Laster den Rücken zu und wählte, eingedenk seines hohen Ursprungs und seiner ausserordentlichen Bestimmung, die Göttin der Tugend zur beständigen Gefährtin seines Lebens. Ein Entschluss, welchen der Sohn des Zeus niemals bereute. — Als er achtzehn Jahr alt war, fand seine göttliche Abkunft Jedermann bestätigt, der den Glanz seiner Augen, seinen unbesiegbaren Muth, seine übermenschliche Stärke, die Breite seiner Brust, den Umfang seiner Gliedmassen und die riesige Grösse seines Körpers schaute, welcher die Höhe von vier Ellen erreicht hatte. Da geschah es, dass ein furchtbarer Löwe, der auf dem Gebirge *Cithäron* hauste, unter den Rinderheerden des Amphitryo und des benachbarten Königs *Thespius* schreckliche Verwüstungen anrichtete. Hercules suchte das Ungethüm auf, erlegte es und zog ihm die undurchdringliche Haut ab, um sich selbst darein zu kleiden: das Fell des Leibes nämlich diente ihm künftighin als Panzer, die Kopfhaut als Helm. Thespius aber wünschte durch den an seinem Hofe verweilenden Heldenjüngling, der ihn von jenem cithäronischen Löwen befreit hatte, für seine Töchter eine kräftige Nachkommenschaft zu erhalten; er führte ihm daher dieselben, fünfzig an der Zahl, nacheinander zu, worauf sie, da zwei von ihnen mit Zwillingen niederkamen, zweiundfünfzig Söhne zur Welt gebaren. Kurz nach jener ersten Siegesthat vollbrachte Hercules ein neues rühmliches Werk: bei der Rückkehr nach Theben, seiner Geburtsstadt, erlöste er die Thebaner von einer schimpflichen, in hundert Rindern bestehenden Abgabe, die sie an den König Ergĭnus von Orchomĕnus entrichten mussten. Der Feldzug gegen diesen Feind lief so glücklich ab, dass die Orchomenier den seither von Theben geforderten Tribut doppelt zurückzuzahlen gezwungen wurden; doch fiel Amphitryo, der mit dem Pflegesohn ausgerückt war, in der Schlacht. Der neue König *Creon*, der jetzt über Theben herrschte, vermählte den Sieger aus Dankbarkeit mit seiner Tochter *Megăra*; von dieser, die

seine erste Gattin war, empfing Hercules mehrere Söhne, deren Anzahl und Namen in den Sagen wechseln. Seine nie ruhende Feindin aber, die Göttin Hera, hatte sich ein besonderes Uebel ausgesonnen, womit sie sein Glück fernerhin neidisch zu zerstören trachtete: sie suchte ihn von Zeit zu Zeit mit Wahnsinn heim. In einem dieser plötzlichen Anfälle brachte er die Kinder dieser Ehe um. Einer Sage nach kam diesmal der Wahnsinn dadurch zum Ausbruch, dass Eurystheus, angespornt von Hera, das ihm zu Theil gewordene Recht der Herrschaft endlich geltend machte, indem er den bereits zu solchem Ruhm gelangten Hercules zu sich entbot und ihm die Arbeiten zu verrichten befahl, die er ihm, als seinem Knecht, aufzutragen gedenke. Der Unwille, welchen der Sohn des Zeus über die Schmach empfand, dass er einem schwachen Feigling zu dienen genöthigt sein solle, ging in tiefe Schwermuth über, die von Hera sodann bis zur völligen Raserei gesteigert wurde. — Nach der Ermordung seiner mit Megara erzeugten Söhne verbannte er sich, sobald er wieder geheilt war und seine grausenhafte That gewahrte, im bittersten Schmerze freiwillig aus Theben und vermied eine Zeitlang den Anblick der Menschen. Sein Freund Thespius indessen reinigte ihn von der unvorsätzlichen Blutschuld. Erleichtert in seinem Gewissen, begab er sich hierauf nach Delphi, um das Orakel zu befragen, ob die Forderung des Eurystheus wirklich zu Recht bestehe. *Pythias*, die Priesterin des *Apollo*, ertheilte ihm Aufschluss über den Zusammenhang der Geschicke, indem sie erklärte, er müsse so lange in der Dienstschaft des Vetters ausharren, bis er *zehn* Abenteuer, die ihm derselbe vorschreiben werde, glücklich vollendet habe. Wenn dies geschehen sei, harre seiner die Belohnung, unter die Götter aufgenommen zu werden; so lautete die Uebereinkunft, die Zeus mit der eifersüchtigen Hera getroffen, wenn ihm die ausgebreitete Herrschaft zufallen solle, welche ihm, als einem Nachkömmling des Perseus, von dem himmlischen Vater verheissen worden. Zugleich redete ihn die Seherin zum ersten Mal mit seinem eigent-

lichen Namen *Herakles* (Hercules) an, in welchem die Bedeutung liegt, dass er seinen *Nachruhm* der Verfolgung der Göttin *Hera* verdanke: denn seither hatte man ihm von seinem mütterlichen Urgrossvater *Alcäus*, einem Sohne des Perseus, insgemein die Benennung Alcīde gegeben. Als der junge Held den Spruch des Orakels vernommen, beschloss er ohne längere Weigerung zum Eurystheus sich aufzumachen und dem Willen der Götter zu gehorchen. Von den letztern, welche ihn schon seiner früheren Thaten wegen liebgewonnen hatten und als den künftigen Mitbürger ihres Himmels betrachteten, wurden ihm Waffen und Wehr geschenkt, von *Hermes* (Mercurius) ein Schwert, von *Athēne* (Minerva) ein Panzerkleid und von *Hephästos* (Vulcanus) ein goldener Köcher, zu welchem *Apollo* eine Anzahl niefehlende Pfeile hinzufügte. Das eigenthümliche Mordwerkzeug seiner Faust, die *Keule*, schnitt er sich selbst unterwegs, als er in die Flur Nemea bei Argos kam, aus dem Stamme eines Oelbaums. Wie er diese unwiderstehlichen Waffen nicht alle zusammen in jeglichem Kampfe gebrauchte, so sehen wir ihn auch gewöhnlich nur mit einem Theile derselben abgebildet, vornehmlich mit Löwenhaut, Keule, Köcher und Bogen. Meistentheils trägt er die Gestalt des sogenannten *farnesischen Hercules*, einer von Glycon nach Lysippus verfertigten colossalen Bildsäule, welche uns den Halbgott in seiner vollkommensten Menschlichkeit vorführt. Denn zu solcher Heldenblüthe herangereift



und dergestalt ausgerüstet, langte er in Mycenä an und trat vor den stammverwandten König, den Schwächling Eurystheus, um dessen Befehle zu empfangen; welcher denn auch nicht ermangelte, ihm die gefährlichsten Abenteuer aufzulegen, die er sich nur auszudenken vermochte.

Die *erste* der zehn Arbeiten bestand in der Forderung, den nemeïschen Löwen zu tödten. Das war ein Ungeheuer, welches in den Wäldern von Nemea und Cleōnä hauste, ein Sohn des *Typhon* und der *Echidna*; es konnte durch keine Waffen verwundet und erlegt werden, wie Hercules bestätigt fand, als er zuerst die Pfeile des Apollo an dem unverletzlichen Fell, die Keule an der harten Stirn desselben erprobte. Glücklicherweise aber war ihm von dem Hirten *Molorchus*, auf den er gleich anfangs bei seinem Jagdzuge stiess, der Rath gegeben worden, das Thier zu erdrosseln. Als daher die Gewalt seines Waffenangriffs wenigstens die Wirkung hatte, dass der Löwe erschrocken in seine Höhle flüchtete, die durch den Berg von Nemea ging, so verstopfte er den Eingang, stürmte durch die hintere Oeffnung in die Kluft und erwürgte das mit den Armen am Halse umfasste Ungethüm, während er ihm mit den Schenkeln gleichzeitig die Weichen eindrückte. Nicht ohne Bangigkeit war Hercules diesem ersten Abenteuer entgegengegangen; er brachte daher zu-



vörderst mit jenem Hirten, der dreissig Tage lang in grosser Besorgniss auf die Rückkehr des Siegers gewartet hatte, dem *Retter Zeus* ein Dankopfer. Hierauf trug er den Löwen nach Mycenä. Sobald Eurystheus das todte Ungeheuer erblickte, bekam der Feigling eine solche Furcht vor der Stärke des Helden, dass er ihm gebot nicht mehr unmittelbar vor seinem Angesichte zu erscheinen, sondern vor den Thoren der Stadt zu bleiben, wenn er mit den Beweisen erfüllter Aufträge heimkehre, und künftighin auch die weiteren Befehle des Herrn ausserhalb der Mauern entgegenzunehmen. Diese wurden ihm nunmehr durch einen Herold, den *Copreus*, mitgetheilt.

Die *zweite* Aufgabe lautete, die lernäische Hyder zu vernichten, eine neunköpfige, von *Phorcys* und *Ceto* erzeugte und in dem Sumpfe Lerna bei Argos ihr Unwesen treibende Schlange. Begleitet von seinem Wagenlenker *Joläus*, einem Sohn seines Halbbruders Iphicles, fuhr Hercules zu diesem Abenteuer ab. Der Drache, aus seinem Schlupfwinkel aufgescheucht, umrollte die Füsse des Gegners, der sich dadurch nicht stören liess, sondern die Köpfe abzumähen begann, deren mittelster unsterblich war und desshalb bis zuletzt verspart werden sollte. Allein für jedes gefallene Haupt wuchsen zwei neue aus



dem Rumpfe hervor; gleichzeitig stieg aus dem Sumpfe ein riesiger Wasserkrebs, welcher den Heros, während der Blutarbeit, im Rücken angriff und an den Schenkeln zwickte. Zunächst schaffte er sich diesen neuen Feind durch einen mörderischen Schlag vom Leibe; alsdann hiess er seinen Gefährten Jolaus den benachbarten Wald anzünden, glühende Baumstämme bringen und mit denselben die Stelle, von welcher ein Kopf heruntergehauen worden war, jedesmal sofort ausbrennen, so dass keine neuen mehr aufschiessen konnten. Dergestalt wurde Hercules nach und nach mit allen Häuptern fertig. Das letzte und unsterbliche begrub er unter einem mächtigen Felsenblock, zerstückelte den Rumpf der Hyder und tauchte in ihr giftige Galle seine Pfeile, deren tödtliche Feuchtigkeit künftighin unheilbare Wunden verursachte, nachmals aber auch die mittelbare Veranlassung seines eigenen Untergangs sein sollte.

Die *dritte* Arbeit war, die cerynitische Hirschkuh lebendig einzufangen, eine der Göttin *Artĕmis* (Diāna) geweihte Hindin, welche sich auf dem zwischen Arcadien und Achaja liegenden Grenzhügel Cerynīa aufhielt, und goldenes Geweih, eherne Füsse und eine so unglaubliche Schnelligkeit besass, dass Hercules sich genöthigt sah, sie ein ganzes Jahr lang zu verfolgen. Es glückte ihm aber dennoch sie zu haschen. Als er die Fliehende am Ufer des Ladon einholte, lähmte er einen ihrer Füsse durch einen Pfeilschuss; worauf er das Wunderthier ergriff und dem Eurystheus überbrachte. Die Göttin Artemis, welche die Nothwendigkeit der Sache einsah, zürnte dem dienstbaren Helden so wenig, dass sie ihm auch noch erlaubte, ein zweites ihr geheiligtes Wildstück wegzufangen, wozu er sogleich abgeschickt wurde.

Der *vierte* Auftrag nämlich war, den erymanthischen Eber herbeizuschaffen, ohne ihn zu tödten. Das Ungethüm verheerte die arcadische Gegend um den Berg Erymanthus. Unterwegs nahm Hercules die Gastfreundschaft des Centauren *Pholus* in Anspruch; derselbe hatte vormals von *Bacchus* ein Fass Wein empfangen, mit dem

Bedeuten, es bis zur dereinstigen Ankunft des Hercules aufzubewahren. Als man es jetzt öffnete, lockte der Duft des Getränks die übrigen *Centauren*, die in Arcadien wohnten, aus der Nachbarschaft herbei; da sie den Wein rauben und den Fremdling tödten wollten, entstand eine furchtbare Schlacht zwischen ihnen und dem erzürnten Heros. Die grosse Menge der Feinde unterstützte deren himmlische Mutter, die Wolkenfrau *Nephĕle*, die sich während des Kampfes als Regen niedersenkte und den Boden so schlüpfrig machte, dass zwar die vierfüssigen Centauren noch festen Fuss fassen konnten, Hercules aber alle Augenblicke ausglitt. Gleichwohl siegte dieser, indem er die meisten der Gegner durch Pfeilschüsse erlegte; sein Wirth Pholus und der weise *Chiron*, welcher zur Schlichtung des Streites herbeigeeilt war, erhielten in der Verwirrung, wider seinen Willen, ebenfalls tödtliche Wunden. Nach dem blutigen Zwischenspiel begann die mühevolle Jagd des Ebers. Der Held trieb das Unthier aus dem Walddickicht in ein Feld voll tiefen Schnees, hetzte es darin bis zur Erschöpfung ab und lud es sodann auf seine Schultern. In Mycenä anlangend, konnte er sich diesmal nicht enthalten, den lebendigen Eber, trotz des Verbotes, seinem Herrn selbst zu zeigen. Eurystheus gerieth über den Anblick des entsetzlichen Ungeheuers dermassen in Angst, dass er sich, zum Ergötzen aller Zuschauer, in ein Fass verkroch.

Die *fünfte* Arbeit bestand in der Aufgabe, den Stall des Augeias in Einem Tage zu reinigen. Wie der Held diess Abenteuer bewirkte, wie er die Flüsse Alpheus und Peneus in den Riesenstall hineinleitete und den Unrath innerhalb weniger Stunden hinausschwemmte, und wie er sich in späterer Zeit an dem königlichen Besitzer rächte, weil ihm derselbe den für die Mistung ausbedungenen Lohn vorenthalten hatte, ist unter Augeias erzählt.

Der *sechste* Auftrag lautete, die Stymphalĭden zu tödten, einen Schwarm grimmiger Raubvögel, die zwar nur die Grösse eines Kranichs, aber eherne Federn hat-

ten, die sie gleich Pfeilen oder Lanzenspitzen nach Menschen und Thieren abschnellten und wogegen der stärkste Panzer nicht schützte. Mit einer mächtigen Klapper von der Göttin Athene beschenkt, schreckte Hercules diese gefährlichen Thiere aus dem arcadischen Weiher Stymphālus auf, dessen waldige Umgebung von ihnen verheert wurde, und erschoss sie mit seinen Pfeilen, als sie sich, zufolge des Geräusches, in die Lüfte schwangen.

Das *siebente* Wagstücke war, den cretischen Stier zu zähmen und nach Mycenä zu bringen. *Poseidon* (Neptun) hatte denselben aus dem Meere heraufgeschickt, als ihm der König *Minos* von Creta um ein schönes Opferthier bat, sodann aber zur Strafe wüthend gemacht, nachdem der wortbrüchige Fürst vorgezogen, das Geschenk zur Veredlung seiner Heerden zu benutzen, anstatt es wirklich dem Geber zu opfern. Rasend durchstreifte jetzt die Bestie das Eiland, unsäglichen Schaden anstiftend. Hercules fing den Stier, setzte ihn vor den Thoren ab und liess ihn wieder laufen; die Verwüstungen dauerten daher in Griechenland fort, bis er durch Theseus auf der Ebene von Marathon erschlagen wurde.

Als *achtes* Werk gebot Eurystheus, die menschenfressenden Rosse des Diomēdes aus Thracien zu entführen. Nachdem Hercules sich ihrer glücklich bemächtigt und sie bis an die Meerküste geschafft hatte, wurde er von dem König Diomedes, einem Sohn des *Ares*, mit feindlichen Truppen eingeholt und zum Kampfe genöthigt. Er übergab daher die Zügel der Pferde einstweilen seinem Liebling *Abdērus*, der ihn mit andern tapfern Jünglingen auf dieser Fahrt begleitete. Während aber der Heros die Verfolger siegreich zurückschlug und den König tödtete, hatten die vier wüthenden Thiere mittlerweile ihren Wächter gefressen. Hercules baute ihm zum Andenken die Stadt Abdēra, fing die Rosse wieder ein und brachte sie nach Mycenä, wo sie Eurystheus auf den Berg Olympus wegtreiben liess.

Als *neunte* Verrichtung galt es, das Wehrgehenk der Amazonenkönigin Hippolyte herbeizuschaf-

fen, einen kostbaren Schmuck, welchen Ares selbst dieser Königin verehrt hatte und des Eurystheus Tochter *Admēte* zu besitzen wünschte. Hercules ging also, eine Menge freiwilliger Streiter in seinem Gefolge, nach Themiscyra in dem fernen östlichen Scythien, dem Sitze der *Amazonen*; unterwegs beschenkte er den mysischen Fürsten *Lycus*, für die ihm gewordene Gastfreundschaft, mit dem eroberten Königreiche des *Amy̆cus*, der über die Bebryker herrschte und ein riesenstarker Faustkämpfer war. Die Königin Hippolyte bewillkommte den berühmten Abenteuerer persönlich und war schon bereit, seiner unerhörten Forderung zu genügen und ihm den Gürtel friedlich auszuhändigen, als Hera sich selbst die Gestalt einer Amazone gab und das kriegerische Frauenvolk zum Widerstande aufreizte, damit der verhasste Sohn des Zeus diesen schwierigen Handel nicht so wohlfeilen Kaufs abmache. Der Kampf war hart; doch schlug Hercules die



auf ihren Rossen zum Landungsplatz hervorstürzenden Schaaren in die Flucht, und nachdem er die vornehmsten und tapfersten Anführerinnen sammt der Königin getödtet oder gefangen, nahm er den Gürtel und schiffte von dannen. Auf der Heimkehr berührte er das Gestade von Troja, dessen König *Laomĕdon* soeben seine Tochter *Hesiŏne*, auf den Rath des Orakels, einem gräulichen Meerungeheuer vorgeworfen hatte, welches Poseidon zur Strafe wider das

Land abgeschickt, das Apollo zugleich durch eine Pest verheerte. Denn die beiden Götter zürnten dem König, weil er sie um den Lohn betrogen, den sie zu fordern hatten für die von ihnen gebauten Mauern von Troja. Wie einst Perseus die schöne *Andromĕda*, befreite nun Hercules die an einen Felsen gebundene Tochter des Laomedon; er fuhr mit einem Nachen in des heranschwimmenden Ungeheuers Bauch und arbeitete drei Tage lang, um das Thier von innen zu tödten und durch den zerstückelten Rumpf wieder herauszukommen. Auch ihm verweigerte der treulose Fürst den für die Rettung der Tochter versprochenen Lohn, das göttliche Stutenpaar, womit Zeus den Grossvater desselben, den König *Tros*, zum Ersatz für den nach dem Olymp entführten *Ganymēdes*, einst beschenkt hatte. Hercules kehrte daher späterhin, nachdem er dienstfrei geworden war, nebst andern griechischen Helden nach Troja zurück, zerstörte die Stadt und gab die gefangene Hesione seinem tapfern Kampfgenossen *Telămon*, der zuerst die Mauern erstieg, zur Gemahlin. Einstweilen verschob er die Rache und eilte, nach mehreren kleineren Nebenabenteuern, mit dem Wehrgehenk der Hippolyte vor seinen Herrn.

Die *zehnte* Grossthat bestand darin, die Rinder des Geryon (*Gerўŏnes*) aus Spanien nach Mycenä zu treiben, wegen der weiten und mit vielen Fährlichkeiten verknüpften Reise eins der schwierigsten Geschäfte. Durch eine Menge wilder Völkerstämme über Libyen nach dem westlichen Grenzpunkt der Erde gelangt, richtete der Held zwischen Europa und Africa die berühmten Säulen auf, die noch heutzutag die beiden Säulen des Hercules heissen, indem er das Festland in der Nähe des jetzigen Gibraltar durchbrach und die Vereinigung des Mittelmeeres und atlantischen Ozeans bewerkstelligte. Zornig spannte er hierauf seinen Bogen gegen den ihn allda mit allzuheissem Strahl sengenden Gott Helios selbst; und dieser, über den Beweis eines so hohen Muthes erfreut, borgte ihm freundlich seinen goldenen, auf dem Oceănus schwimmenden Wunderkahn, worin er nach der

unweit des heutigen Cadix gelegenen Insel Erythīa (Gadīra) schiffte, woselbst jene herrlichen braunrothen Rinderheerden weideten. Das Wächterpaar derselben, den zweiköpfigen Hund *Orthrus* und den Riesen *Eurytion* zu tödten, war eine Arbeit von kurzer Frist. Gleichwohl erhielt der Besitzer *Geryon* durch seinen Nachbar *Menötius*, der die Rinder des *Hades* in der Nähe hütete, so schnelle Kunde von der Raubthat, dass er den seine Beute wegtreibenden Hercules noch kampfbegierig erreichte. Geryon war ein Sohn des aus der Gorgone *Medūsa* hervorgesprungenen, von Poseidon erzeugten und mit der Oceanide Callirrhŏë vermählten Heros *Chrysāor*; er besass eine dreileibige, blos um den Magen zusammenhängende Männergestalt von drei Köpfen, sechs Händen und sechs Füssen. Das Ungeheuer fiel durch einen Pfeilschuss und selbst die Göttin Hera, die ihm wider den verhassten Gegner zu Hülfe kam, trug eine Brustwunde davon. Der Sieger führte alsdann die Heerden über Spanien, Gallien, Italien und Sicilien nach Griechenland, allerwärts durch Widersacher, die ihn bestehlen wollten, siegreich sich durchkämpfend. Bei Massilia (Marseille) gingen ihm sogar die Pfeile aus: so gross war die Menge der Feinde, die ihn, an der Spitze zwei Söhne des Poseidon, Namens *Alebĭon* und *Dercĭnus*, raubsüchtig angriffen. Aus dieser schlimmen Verlegenheit riss ihn der Vater Zeus dadurch, dass er rechtzeitig einen Hagel von Felsblöcken über die Gegend niedersandte, um dem Mangel der Geschosse abzuhelfen. Daher man noch bis auf den heutigen Tag, an dieser Stelle, eine Menge Steinwürfel in derselben Verwirrung liegen sieht, wie sie von Hercules bei jenem wilden Gefecht hingestreut worden. Ass er Italien erreicht hatte, riefen ihn die Götter zur Theilnahme an der schrecklichen Schlacht ab, die mit den *Giganten* bevorstand. Nachdem er dabei die herrlichsten Lorbeeren geflochten, wie unter Giganten erzählt ist, zog er mit den erbeuteten Rindern weiter und erschlug bei Rom den entsetzlichen Räuber *Cacus*, in Sicilien den König *Eryx*, einen berühmten Faustkämpfer, und auf dem Isthmus von Co-

rinth den berghohen Riesen *Alcyŏneus*. Endlich traf er mit der zahlreichen Heerde, trotz so vieler Liebhaber, die ihre Hände danach ausstreckten, und trotz der Feindschaft der Hera, welche eines Tags die Rinder in Thrazien wüthend machte, so dass sie nach allen Richtungen auseinander stoben, glücklich in Mycenä vor Eurystheus ein und hatte sich durch Vollbringung des letzten Heldenstücks aus der Knechtschaft des Schwächlings befreit. Allein der kleinliche Gebieter fühlte ein besonderes Vergnügen, der Herr des Halbgottes zu heissen und die Qualen desselben zu verlängern; desshalb erklärte er zwei der ausgeführten Arbeiten für ungültig, die Vernichtung der lernäischen Hyder, weil ihm Jolaus dabei mit Feuer geholfen, und die Reinigung des Augeiastalles, weil er dafür einen Lohn sich ausbedungen habe.

Hercules sah sich also gezwungen, die zehn Abenteuer, über welchen acht Jahre und ein Monat verstrichen waren, noch durch zwei andere zu vermehren.

Das *eilfte* Heldenstück betraf, die goldnen Aepfel aus den Gärten der Hesperīden zu holen, einen der mühseligsten Züge, die Hercules unternahm. Zuvörderst wusste er nicht einmal, wo die Hesperiden zu finden waren. Er irrte daher, unter mancherlei Fehden und Kämpfen, durch die griechischen Gefilde, bis er von illyrischen Nymphen, den Töchtern des *Zeus* und der *Themis*, an den Meergott *Nereus* gewiesen wurde, jenen wunderbaren Zauberer, welchen er im Schlaf überfallen und binden musste, ehe er ihm das Geheimniss abpressen konnte. Die Gärten lagen im fernsten Abendland, in der Nachbarschaft des Himmelsträgers *Atlas*, behütet von einem hundertköpfigen Drachen. Um dahin zu gelangen, durchkreuzte er verschiedene Länder, seine Spur mit allerlei Heldenthaten bezeichnend. In Libyen erwürgte er den Riesen *Antäus*, in Aegypten brachte er den König Busīris, den ruchlosen Fremdenschlächter, rächerisch um. Hierauf schiffte er im Sonnenkahne, den ihm Helios nochmals lieh, über den Oceanus an das Caucăsusgebirg und befreite den Titanen *Promētheus* von tausendjähriger Qual,

den Adler erschiessend, der ihm die Leber frass, die diamantenen Fesseln seines Körpers aus der Felsenwand lösend, und den im Centaurenkampfe verwundeten *Chiron* an der Stelle des Titanen in die Unterwelt sendend. Diese Grossmuth belohnte Prometheus dadurch, dass er ihm den Rath ertheilte, nicht selbst in die Gärten zu dringen, sondern die Aepfel durch den Atlas pflücken zu lassen. Wie unser Halbgott den Letzteren auf dem Gipfel des Gebirges stehend fand und ihm die Himmelslast so lange abnahm, bis er mit drei der Wunderfrüchte zurückgekehrt war, ist unter Atlas geschildert. Hercules eilte sodann stracks nach Mycenä und erhielt daselbst die Aepfel von Eurystheus zum Geschenk; er weihte sie jedoch der Göttin Athene, die sie nach den Gärten zurückversetzte.

Das *zwölfte* und letzte Abenteuer war das gefahrvollste und bestand in dem entsetzlichen Auftrage, den Höllenhund Cerbĕrus aus der Unterwelt heraufzuholen. Bevor Hercules an das Werk ging, liess er sich durch *Eumolpus* in die *eleusinischen* Geheimnisse einweihen und von dem an ihm haftenden Morde der Centauren entsündigen; alsdann stieg er in Laconien, bei der Stadt Tänărus, durch eine Höhle in den Orcus hinab. Unweit der Pforten fand er das verunglückte Freundespaar *Theseus* und *Pirithŏus*, welches die *Proserpĭna* zu entführen beabsichtigt hatte, an einen Felsen angewachsen; den Ersteren riss er los, den Pirithous aber konnte er nicht befreien, weil die Erde erbebte, als er ihn anrührte. Sofort tränkte er nun die Schatten mit Opferblut, indem er eins der Rinder aus der Heerde des Hades selbst schlachtete; da der Hirt derselben, Menötius, der ihn schon bei dem Fange der Heerden des Geryon verrathen hatte, dieser Keckheit sich widersetzte, so brach ihm Hercules die Rippen entzwei. Auf diese kleine Warnung wich Alles vor dem mächtigen Eindringling zurück. *Pluto*, von seinem Auftrag in Kenntniss gesetzt, erlaubte ihm die Vollziehung desselben, doch unter der Bedingung, keine Waffen zu gebrauchen. Nur in die Löwenhaut gehüllt, packte denn also Hercules das Scheusal, drückte dessen drei Köpfe

zwischen seine Beine und fesselte es, obgleich der Drache, aus welchem des Höllenhundes Schwanz bestand, wüthend um sich biss. Bei Trözene oder Hermione drang er mit dem Cerberus aus dem Schattenreiche empor. Sobald das Unthier auf die Oberwelt geschleppt war, empfand es beim ersten Strahl des Tageslichtes einen solchen Abscheu, dass es aus allen drei Rachen einen Geifer spie, wovon die bekannte Giftpflanze Aconītum entspross. Der Hund wurde dem Eurystheus gezeigt; dieser gebot alsdann seinem Bringer, ihn wieder zum Pluto hinabzuschaffen und den schaudervollen Weg dergestalt zweimal zurückzulegen.

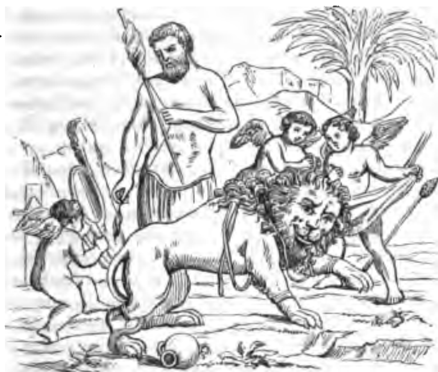
Nachdem Hercules auch diesen Befehl ausgeführt hatte, war er endlich von der schimpflichen Knechtschaft frei, die der Groll einer unversöhnlichen Göttin auf seinen Nacken gewälzt. Er kehrte nach Theben zurück. Es ist jedoch ungewiss, in welcher Reihenfolge seine weiteren Geschicke und Thaten stattgefunden, wie lange er noch gelebt und wenn er namentlich seine obenerwähnten Rachezüge gegen die beiden Könige Laomedon und Augeias vollbracht. Auch seinen den Göttern im Gigantenkriege geleisteten Beistand setzt ein Bericht in diese spätere Zeit. Ebenso schwanken die Sagen, ob er sich schon früher, während seiner Dienstbarkeit, oder erst nachher zum zweiten Male vermählt habe; seine erste Gattin Megara, heisst es, verband er mit Jolaus, seinem Neffen, wofern er sie nicht, wie Andere angeben, zugleich mit ihren Kindern im Wahnsinn umgebracht. Hierauf bewarb er sich um die schöne *Deïanīra*, die Tochter des Königs *Öneus* von Calydon; sie wurde seine zweite Gemahlin, nachdem er einen gefährlichen Nebenbuhler, den Flussgott *Achelōus*, im furchtbarsten Zweikampfe überwunden hatte. Eine Zeitlang verweilte er in der Nähe des Schwiegervaters; ein unvorsätzlicher Mord indessen veranlasste ihn, sich freiwillig aus des Öneus Reiche zu verbannen und zum Könige Ceyx nach Trachis zu wandern, begleitet von der jungen Gattin. Sie gelangten an den Fluss Euēnus, wo der Centaur *Nessus*, gegen Fährlohn, die Reisenden überzusetzen pflegte; so sollte er denn auch die schöne

Deïanira auf seinem Rücken nach dem andern Ufer tragen, war aber so frech, mitten auf dem Strome die reizende Fremde ungebührlich anzutasten. Hercules, der eben den Fluss durchwatet hatte, vernahm nicht sobald ihren Hülferuf, als er sich umschaute, den Bogen spannte und dem Centauren einen Pfeil durch die Brust schoss; sterbend sank Nessus mit seiner Bürde am Ufer nieder, rächte sich jedoch arglistig. Er beredete insgeheim die Frau, das Blut der Wunde zu sammeln und aufzubewahren, weil es die Zauberkraft besitze, ihr die Liebe des Mannes zu sichern, falls er sich je zur Untreue neige. Deïanira that es, folgte dem Gatten nach dem neuen Wohnsitz und gebar ihm vier Söhne, unter ihnen den *Hyllus*. — Nach Sophokles trug sich die Heirath schon während der Knechtschaftsjahre zu. Als diese vorüber waren, kam Hercules, der fort und fort auf Abenteuer auszog, einstmals zum Könige *Eurytus*, der in Öchalia auf Euböa herrschte, und gewann die dem besten Bogenschützen zum Kampfpreis ausgesetzte Tochter desselben, Namens *Jole*. Der Vater gab sie ihm jedoch nicht; er wusste, dass der Sieger schon vermählt war, und dass er überdies die Kinder erster Ehe eigenhändig umgebracht. Erzürnt und Rache schwörend verliess dieser den Hof des Eurytus und betrat das Haus des *Admētus* von Pherä, der sein Gastfreund war; hier stieg er zum zweiten Male in die Unterwelt und holte die ebengestorbene *Alcestis*, die liebevolle Gemahlin dieses Herrschers, aus dem Schattenreiche zurück. Bald nachher besuchte ihn *Iphitus*, ein Sohn des Eurytus, welcher es missbilligte, dass der Vater dem Helden seine Schwester Jole vorenthalten. Unglücklicherweise schickte die grollende Hera,



um diese Zeit, abermals über den Heros einen wahnsinnigen Rausch; im Taumel desselben stürzte er den harmlosen Freund hinterlistig von Tiryntbs Stadtmauern. Zum Bewustsein zurückgekehrt, verfiel er in eine schwere Krankheit; um geheilt zu werden und von der Ermordung des Iphitus sich zu reinigen, frug er das delphische Orakel, und da dieses ihm eine Antwort zu ertheilen sich weigerte, stürmte er den Tempel, raubte den Dreifuss und gerieth mit dem sein Heiligthum vertheidigenden Apollo selbst in einen so hitzigen Kampf, dass Zeus das streitende Paar durch seine Blitze trennen musste. Unter Zurückgabe des Dreifusses weissagte ihm hierauf die Pythias, er solle sich, um die Götter wegen des Mordes zu versöhnen, für einen bestimmten Zeitraum als Sklaven verkaufen lassen und den Kaufpreis dem Eurytus zur Sühne auszahlen. — Demzufolge unterzog sich Hercules einer zweiten, aber freiwilligen Knechtschaft bei der Königin von Lydien, Namens *Omphăle*, der Gemahlin des Berggottes Tmolus, an welche er von Hermes verkauft wurde, nach Sophokles für Jahresfrist, nach Andern für einen dreijährigen Zeitraum. Die neue Herrin sandte den starken Dienstmann auf mehrere Abenteuer aus. Wenn er aber bei ihr daheim verweilte, musste er sich sogar zu weiblichen Arbeiten herablassen und am Spinnrocken sitzen, während Omphale mit der abgelegten Löwenhaut und Keule des Heros tändelte, bis sie zuletzt ihm ihre volle Gunst und Liebe gewährte. In diese Epoche werfen die um die Zeit nie bekümmerten Mythen zugleich seine Theilnahme am *Argonautenzuge*; ja, sie rufen ihn auch zur *calydonischen Jagd* ab. Die Sage überhaupt ist so reich und bunt, dass man eine Menge von ihm verrichteter Heldendinge nach beliebiger Ordnung angesetzt hat. Genug, als die Strafe seiner weibischen Erniedrigung abgebüsst war, überfiel er mit Heermacht den König Eurytus, vertilgte dessen Stamm und Herrschersitz Öchalia, nahm die ihm seither versagte Jole gefangen und schickte sie an seine Gemahlin Deïanira, mit der Botschaft, dass er alles Ungemach glücklich überstanden habe und nach Hause kehren

werde, sobald er dem Zeus bei dem Vorgebirge Cenäum



ein feierliches Dankopfer geschlachtet. — So erfreut auch die wegen seiner langen Abwesenheit schon tiefbesorgte Gattin darüber war, so heftige Eifersucht erfasste sie bei dem Anblick der schönen Gefangenen. Daher sie auf den Einfall kam, durch den Herold *Lichas*, den Ueberbringer, ihrem Gemahl ein prächtiges Festgewand zu schicken, das sie mit dem Blute des Nessus gesalbt hatte, in der Hoffnung, dass der Rath des sterbenden Unthiers sich bewahrheiten und das Zaubermittel ihr die von Jole gefährdete Treue des Gatten sichern werde. Ohne Bedenken legte Hercules, als er das hehre Opfer feierte, dieses Kleid an; nach kurzer Zeit aber an seinem Körper erwärmt, verursachte es ihm die schauderhaftesten Schmerzen. Der Versuch, es vom Leibe zu reissen, steigerte nur die Qualen; denn es war mit dem Fleische gewissermassen zusammengewachsen. Die stündlich vermehrte Pein trieb ihn bis zu solcher Raserei, dass er den schuldlosen Diener Lichas mit starkem Arm gegen eine Felsklippe des Meeres

hinausschleuderte. Gefoltert von Todesangst, liess er sich sodann nach Trachis zu seiner Gattin rudern, die jedoch ihrem Leben durch Selbstmord ein Ziel setzte; sie begriff zu spät die Tücke des Centauren und dass der mit dem Gifte der lernäischen Hyder getränkte Pfeil, wie er das Blut des Nessus vergiftet, so auch das Gewand und durch dieses den heissgeliebten Gemahl verderbenvoll angesteckt hatte. — Sobald der Unglückliche ihren Missgriff erfuhr und seine Rettungslosigkeit erkannte, gebot er seinem Sohne Hyllus, ihn auf den benachbarten, dem Zeus geweihten Berg Öta zu tragen und einen Scheiterhaufen zu errichten. Diesen bestieg der Kranke, doch fand sich unter den Umstehenden Niemand, der ihn anzünden mochte. Endlich wagte es *Philoktētes*, der junge Sohn des *Pöas*, den ein Zufall zu dem traurigen Schauspiel herbeigeführt hatte; er erhielt für diesen mitleidigen Dienst den berühmten Bogen des Sterbenden sammt den unfehlbaren Pfeilen, ein Geschenk, welches nachmals den Griechen zur Zerstörung Troja's unentbehrlich war. Als der Holzstoss



in Flammen stand, umzog den Gipfel des Öta eine Wolke, welche unter Blitz und Donner die Seele des Heros nach dem Olymp geleitete; daselbst der Unsterblichkeit theilhaft und ausgesöhnt mit Hera, empfing der Halbgott deren Tochter *Hebe*, die Göttin der Jugend, von Zeus zur himmlischen Gemahlin. Zwei Söhne, *Alexiăres* und *Anicētus*,

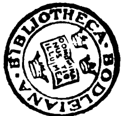
entsprossten dieser Ehe. — Die Griechen brachten dem Vergötterten die mannichfaltigsten Opfer, weihten ihm besondere Feste, die Herakleen, und erbauten ihm aller Orten Tempel und Altäre, so dass sich sein hochheiliger Dienst über die verschiedensten Reiche der alten Welt, späterhin auch nach Rom ausbreitete. Seine zahlreichen Söhne und Nachkommen, Herakliden genannt, erhoben Ansprüche auf eine Menge ihrem Vater zugehöriger Staaten, vornehmlich auch auf das Gebiet des Eurystheus. Dem Letztern hieb Hyllus das Haupt ab und sandte es der Grossmutter Alcmene, die ihren Sohn überlebt hatte und die zur schliesslichen Rache dem Kopfe des todten Verfolgers mit spitzigen Hölzern die Augen ausbohrte. Nach vielen Erschütterungen Griechenlands, die von 1200 bis 1080 vor Christus dauerten, wurden durch die Herakliden im Peloponnes fünf Königreiche begründet, Argos, Messene, Lacedämon, Elis und Corinth.

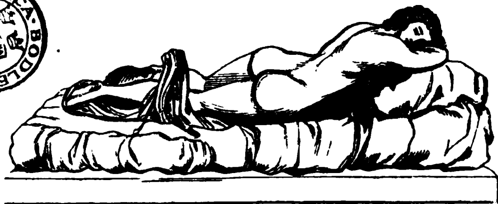
Hermanūbis (griech.-ägypt.), der in Eine Person verschmolzene *Hermes* (Mercur) der Griechen und *Anubis* der Ägypter, behauptete einerseits den Schlangenstab und die menschliche Gestalt, erhielt aber andrerseits einen Hundekopf und zur Bezeichnung des Landes, wo er ursprünglich verehrt wurde, ein Crocodil zu seinen Füssen. Durch diese Zwitterbildung suchte man die Verwandtschaft beider Götter herzustellen, die sich wenigstens darin offenbart, dass Anubis, wie Hermes, der Bote des höchsten Gottes ist und in Verbindung steht mit der Unterwelt und Schattengeleitung. Als Gott der *List* jedoch erscheint er nirgends.



Hermaphrodītus (griech.), ein Kind des *Hermes* (Mercur) und der *Aphrodite*, wie schon der Name andeutet, vereinigte in sich die Schönheit beider Aeltern, war aber ein zwitterhaftes Geschöpf, halb

Mann, halb Weib, welches von den alten Bildhauern in dieser seltsamen Vermischung häufig dargestellt wurde. Das Weibliche liessen sie, bis auf eine grössere Schlankheit des Leibes und das Zeichen des männlichen Geschlechts, im Körperbau entschieden vorherrschen. Ovid





erzählt, dass dieser Göttersohn im fünfzehnten Jahre von der carischen Nymphe *Salmăcis* heftig geliebt wurde, welche, da sie keine Gegenliebe fand, die Götter anflehte, ihren Körper für immer mit dem seinigen zu verschmelzen. Der Quell dieser Nymphe, worin die Verwandlung stattfand, machte alle Sterblichen, die in seinen Fluthen badeten, zu *Hermaphroditen.*

Hermen (griech.), Bildsäulen des *Hermes* (Mercur), die an den Strassen standen, viereckige Steine mit plumpen Köpfen, oben breit, unten spitz zulaufend, übrigens ohne alle Kunstfertigkeit. S. Mercurius. Auch den *Ares* (Mars), *Apollo* und andere Götter schnitt man so wohlfeil zu; es wurden alsdann statt des Hermes blos andere Köpfe auf dem ungeschlachten Rumpfe angebracht, und die Bilder Hermares und Hermapollon genannt.

Hermes (griech.), s. Mercurius (römisch).

Hermiŏne (griech.), s. Orestes und Helĕna.

Hermod (nordisch), der Bote der Götter, dem *Mercurius* der Alten gleich, war ein Sohn des *Odin* und machte die berühmte Reise nach *Helheim*, um den getödteten Asen

Balder zurück zu holen. Bei dieser Gelegenheit ritt er



Odins achtfüssiges Wunderpferd *Sleipner*, womit er über das um Helheim gezogene Eisengitter setzte. Wie der Zweck der Reise dennoch misslang, ist unter Balder erzählt.

Hero (griech.), s. Leander.

Heros (griech.), ein *Halbgott*, wie sonst auch die Griechen selbst sagten, indem sie den Namen *Heroen* theils ausgezeichneten Sterblichen, welche sich durch schöne Thaten den Himmel verdienten und vergöttert wurden, theils den Söhnen eines Gottes von einer Sterblichen oder einer Göttin von einem Sterblichen beilegten. Den Letztern natürlich konnte es ebenfalls nicht an hervorstechenden Eigenschaften fehlen. Es gab ganze Stämme solcher Heroen, wie die *Inachiden*, *Tantaliden* und *Agenoriden*. Nach ihrem Tode, wo das sterbliche Theil unterging, das göttliche aber in das Reich der Götter sich erhob, weihte man ihnen Tempel und Altäre. Die Einen glänzten am Sternenhimmel, die Andern wohnten entweder im Olymp selbst oder im Elysium.

Hesiŏne (griech.), s. Hercules und Laomĕdon.

Hesperiden (griech.), die Töchter des *Atlas* und der *Hesperie*, nach Andern andern Ursprungs, der Zahl nach bald drei, *Ägle*, *Arethūsa*, *Hesperie*, bald vier oder sieben, von ihrer Mutter gemeinschaftlich Hesperiden genannt. In einem unweit des Atlas gelegenen Garten der *Hera* bewachten sie die *goldenen Äpfel* eines Baumes, welchen die Göttin *Gäa* (Erde) aus ihrem Schoosse hervorspriessen liess, um der bräutlichen Hera, bei ihrer Vermählung mit Zeus, ein kostbares Hochzeitsgeschenk darzubringen. Zu grösserer Sicherheit bestellte die Götterkönigin noch einen zweiten Wächter, den hundertköpfigen Drachen *Ladon*, einen Sohn des *Typhon* und der *Echidna*, ein schlummerloses scheussliches Ungethüm, welches fortwährend ein furchtbares Gebrüll ausstiess und Jeden zurückscheuchte, selbst die Hesperiden, die früherhin von den Früchten genascht hatten. *Hercules* erschlug diess Scheusal, als er von Eurystheus abgeschickt wurde, drei der goldenen Äpfel zu holen; nach einer andern Sage jedoch, die unter A t l a s erzählt ist, liess er sie durch den Letztern pflücken, ohne selbst den Garten zu betreten, welcher, seiner Wunderfrüchte wegen, sprüchwörtliche Berühmtheit erlangte.

Hespĕrus (griech.), der Vater der *Hespĕris*, Bruder und Schwiegervater des *Atlas*. Ihn zu ehren, gab man dem Abendstern seinen Namen. S. L u c i f e r.

Hestia (griech.), s. V e s t a (römisch).

Hesus (gallisch-germanisch), der hundsgestaltige Kriegsgott, von welchem die *Hessen*, wie man sagt, benannt worden.

Hierodulen (griech.), Tempeldiener, besonders weibliche Priesterinnen.

Hieroglyphen (ägypt.), die geheime Bilderschrift der Ägypter, zu welcher nur die Priester den Schlüssel hatten und die daher für *heilig* galt. Da diese uralte Zeichensprache mehrere Jahrtausende hindurch unverständlich war und erst in neuester Zeit einiges Licht empfing, so gebrauchte man den Ausdruck *Hieroglyphe* und *hieroglyphisch* sprüchwörtlich für räthselhafte Dinge, deren Ent-

zifferung vollkommen unmöglich oder doch äusserst schwierig ist.

Hildur (nordisch), die schöne und heldenhafte Tochter des Königs *Högni*. Zwischen ihrem Gemahl *Hedin*, der sie entführt hatte, und ihrem erzürnten und die Tochter zurückbegehrenden Vater entbrannte ein Kampf, welcher bis zum Weltuntergange fortdauert, da Hildur, durch ihre Zauberkraft, die am Tage gefallenen Krieger beider Heere während der Nacht wieder aufweckt. Der Name Hildur bedeutet daher den „Krieg“ überhaupt.

Himmel (nordisch), s. Gimle.

Hippocentauren (griech.), s. Centauren.

Hippocrene (griech.), wörtlich die *Rossquelle*, die berühmte *Musenquelle* auf dem Berge Helicon in Böotien, entstanden durch einen Hufschlag des Rosses *Pegăsus*, welches entweder mit dem Hinterfuss ausschlug, als es sich zum Himmel aufschwang, oder mit dem Vorderfusse in die Erde hackte, um Wasser hervorsprudeln zu lassen, weil es durstig war. Nach der letzteren Sage erhebt der auf dem neuen Schauspielhause zu Berlin dargestellte, aus Kupfer getriebene Pegasus den Vorderfuss. Das Wasser der den Musen und *Apollo* heiligen Hippocrene hatte, gleich dem nordischen Dichtermeth der schönen *Gunlöde*, begeisternde Eigenschaften.

Hippodamīa (griech.), die zauberisch schöne Tochter des Königs *Önomăus* von Elis und der Plejade *Asterŏpe*. S. Pelops.

Hippogryph (mittelalt.), wörtlich der *Rossgreif*, ein fabelhaftes Geschöpf, wie der Name besagt, halb Ross, halb Greif, welches die Luft mit ausserordentlicher Schnelligkeit durchschneidet, gleich dem *Pegasus*, dem Musenross der Griechen, an dessen Stelle es auch von neueren deutschen Dichtern häufig gebraucht wurde.

Hippolўte (griech.), s. Amazōnen und Hercules.

Hippolўtus (griech.), der Sohn des *Theseus* und der gefangenen Amazone *Hippolўte*, hatte das Unglück, von seiner Stiefmutter *Phädra* heftig geliebt zu werden. Da der edle Jüngling aber ihre Wünsche abschlug, verleum-

dete ihn die Phädra aus Rachsucht bei seinem Vater, indem sie vorgab, dass der Stiefsohn sich des Verbrechens schuldig gemacht, dessen sie selbst schuldig war. Zornig bat Theseus den *Poseidon* (Neptun), seinem Sohne den Tod zu geben; der Gott erhörte ihn und sandte aus dem Meere, an dessen Ufer Hippolytus eben im Wagen hinfuhr, ein fürchterliches Ungeheuer. Die durch den Anblick desselben scheu gemachten Rosse schleiften den Jüngling zu Tode. Bei der Nachricht davon erhenkte sich die Stiefmutter. *Artĕmis* (Diāna) aber offenbarte dem Theseus die Unschuld des Zerschmetterten; sie belohnte auch die Keuschheit des Hippolytus und versetzte ihn, nachdem er durch den weisen *Äsculapius* vom Tode wieder erweckt worden, in die Gesellschaft der Nymphe *Egeria* nach Latium.

Hippomĕnes (griech.), s. Atalante.

Hitopadesa (indisch), die im Sanskrit geschriebene und von dem Braminen Wischnu Sarman verfasste *Sittenlehre* der Indier, welche in Fabeln eingekleidet ist und unserm *Evangelium* entspricht. Wie dieses „freudige Botschaft", so bedeutet Hitopadesa „nützliche Nachricht".

Hlyn (nordisch), s. Frigga.

Hobal (arabisch), der durch den Islam verdrängte *Sonnengott* der Araber, dessen berühmtester Tempel sammt seinem Bildniss in Mekka stand.

Höder (nordisch), ein Sohn *Odins* und *Frigga's*, zwar ein Ase von ausserordentlicher Stärke, aber blind. Getäuscht durch den bösen *Loke*, erschlug er seinen Bruder *Balder* mit der Pflanze Misteltein, welcher Frigga vergessen hatte einen Eid abzunehmen. S. Balder.

Holda oder Holla (germanisch), im Volksglauben *Frau Holle* genannt, ursprünglich eine gnadenreiche, gute und *holde* Göttin, nach Einführung des Christenthums aber ein unheimlicher Spukgeist, welcher selbst an der Spitze des *wüthenden Heeres* den wilden Jäger begleitet und eine abschreckend hässliche Gestalt besitzt. Dagegen badet sie als eine schöne weisse Frau, um die Mittagszeit, oft in Brunnen und Seegewässern, auf deren Grunde sie wohnt.

Den Schnee verursacht sie durch Aufschütteln ihres Federbettes. Ein besonders wichtiges Amt hat sie, die Spinnerinnen zu beaufsichtigen; den Fleissigen hilft sie heimlich, den Faulen verbrennt oder beschmutzt sie den Rocken. Unter Holden verstanden die alten Deutschen überhaupt Dämonen. Vergl. Perchtha.

Holländer, der fliegende (mittelalt.), ein auf dem Meer bisweilen erscheinendes, gespensterhaftes Schiff von nebelichten Umrissen. Verkehrt, mit dem Steuerruder voran, segelt es an den Begegnenden mit reissender Schnelligkeit vorüber und verkündet ihnen Elend, Noth und Schiffbruch. Es soll unter der unsichtbaren Leitung eines ehemaligen holländischen Admirals stehen, Namens *van der Decken*, welcher, gleich dem *Ahasverus*, zu ewiger Busse verurtheilt ist. Man bemerkt entweder gar keinen Schiffer darauf oder nur Einen von unheimlicher Gestalt, in schwarzer holländischer Matrosenkleidung des 17. Jahrhunderts an den Mast gelehnt.

Höllenflüsse (nordisch), s. Hwergelmer.



Holzweibel oder Holzweibchen (german.), weise Waldfrauen, ältlich, grau, haarig, winzig von Gestalt und in Moos gekleidet, daher auch *Moosweibchen* genannt, verkehren mit den Holzhauern, erbitten sich Speise von ihnen und plündern bisweilen heimlich ihre Esstöpfe. Doch sind sie dafür auch dankbar durch Geschenke und gute Rathschläge. Vor dem wilden Jäger äussern sie eine beständige Angst, wie sehr sie auch übrigens Neckereien lieben. Noch heutzutag ehrt man sie im Frankenwalde dadurch, dass man bei der Flachsärnte für sie drei Hände voll Flachs auf der Stoppel zurücklässt.

Holzy Holtschy (slav.), zwei Götzen der Wenden und Slaven, als Brüder dargestellt. Von Tacitus werden sie

für *Castor* und *Pollux* ausgegeben. Der Hauptsitz ihrer Verehrung scheint das Riesengebirge gewesen zu sein; das Götterpaar wohnte sammt den Priestern in heiligen Hainen.

Honover (persisch), das Schöpfungswort, durch welches *Ormuzd* Alles, was da ist, hervorbrachte; wozu das blosse Aussprechen genügte, wie bei dem bekannten Wort des biblischen Schöpfers: „Es werde Licht, und es ward Licht."

Horen (griech.), die Göttinen der *Jahreszeiten*, des *Zeus* und der *Themis* Töchter. Anfangs gab es ihrer nur zwei, eine der *Blüthe* und eine der *Frucht* (des Frühlings und des Herbstes); die erstere hiess *Thallo*, die zweite *Karpo*. Doch finden sich schon am Throne des Zeus zu Olympia drei. Man rechnete sie unter die Göttinnen des *Schönen*. Sie schmücken nicht blos die Erde, sondern auch alles Andere, was liebenswürdig sein soll, und stehen in engster Verbindung mit den *Grazien*; wie es denn auch in einem Sprüchwort hiess, „den Horen und Grazien opfern," nämlich ein Geschäft rechtzeitig und anständig verrichten. Die Naturbedeutung dieses Kleeblatts übertrug man zugleich auf ein sittliches Kleeblatt der Horen, welches die Namen *Eunomia*, *Dike* und *Eirēne*, Gesetzlichkeit, Gerechtigkeit und Friede führte, so dass sie als Wohlthäterinnen der Menschen erscheinen, die dem Staat seine Grundlage geben. So rühmt Pindar ihr hehres Walten zu Corinth. Allmählig vermehrte man ihre Zahl bedeutend. Die Kunst hat sie als reizende und nach Art der alten Tänzerinnen gekleidete Jungfrauen dargestellt, welche mit den von ihr herstammenden Erzeugnissen der Jahreszeit geziert sind. Besonders ehrte man sie zu Athen durch ein Fest, die Horäen. Ein Hymnus nennt sie heilige, frühlingshafte, flurendurchschweifende, blumenbekränzte, ewigblühende Wesen, die duftumweht und reizend schweben in den thauigen Schleiern kelchgeöffneter Blumen.

Horus (ägypt.), der Sohn des *Osīris* und der *Isis*, ist der göttliche Fruchtsegen, welcher über Aegypten ausgeschüttet wird, indem der Vater Osiris die Kraft der Sonne

und des Nils, die Mutter Isis die grosse Mutter Natur bezeichnet. Die Griechen hielten den Horus für gleichbedeutend mit ihrem *Apollo* und erzählen von ihm, dass er den bösen *Typhon* überwand, der seinen Vater getödtet hatte. S. Osiris.



Hreidmar (nordisch), ein Bauer, der ein gewaltiger Zauberer war und drei Söhne hatte, *Otter*, *Fofner* und *Reigen*. Die Edda erzählt von dieser Familie eine wunderbare, in viele andere Sagen eingreifende Geschichte.

Hrugner (nordisch), der stärkste unter allen Riesen in Jotunheim, forderte den Donnergott *Thor*, den nach *Odin* mächtigsten Asen, zum Zweikampfe heraus und wurde durch den Hammer desselben zerschmettert. Wie Schild und Keule, war auch Kopf und Herz dieses schrecklichen Riesen von Stein.

Hrymthussen (nordisch), ein gewaltiges Riesengeschlecht, welches von dem Urriesen *Ymer* entsprossen war und mit den *Asen* theilweise in freundlichem Verkehr, gewöhnlich aber in bitterster Feindschaft lebte.

Hu (celtisch), der oberste Gott der britannischen Celten, wie der *Alfadur* des Nordens, ein durchaus vollkommenes höchstes Wesen.

Huitzilopochtli (mexikanisch), der blutdürstige *Kriegsgott*, welchen die Mexikaner als ihren obersten Gott verehrten und durch die scheusslichsten Menschenopfer feierten. Sein Name wurde in *Witzliputzli* verdorben; sonst hiess er auch *Mexitli*.

Hünen (nordisch), Riesen, Helden oder Recken der Vorzeit, von welchen sich noch jetzt, besonders im deutschen Norden, eine Menge Grabhügel finden, die sogenannten Hünengräber, die inwendig ausgemauert sind und

Knochen, ganze Gerippe, Urnen und Waffenstücke enthalten. Ausserdem giebt es gewisse alte Denkmale, die man Hünenbetten heisst, die vermuthlich aber Altäre waren: zwei gewaltige, im Umfang oft mehr als 30 Fuss betragende Steinkolosse, bedeckt von einem dritten.

Huris (muhamedan.), die im Paradies der Muselmänner wohnenden, mit allen nur erdenklichen Reizen geschmückten, stets jungfräulichen Mädchen, in deren Armen die Gläubigen ausruhen, die würdig befunden sind, die Freuden des Himmels zu schmecken. Der Koran sagt, dass diese Wesen aus Ambra, Moschus und Myrrhenduft zusammengesetzt sind und so zarte und durchsichtige Leiber haben, dass man sie bis in das Mark ihrer Gebeine zu durchschauen vermag, obgleich sie nicht weniger als siebzig feine Musselingewänder tragen, um sich züchtig zu verhüllen. Der Farbe nach zerfallen sie in vier Klassen, in rothe, grüne, weisse und gelbe; vorzüglich beliebt sind die mit schwarzen Augenbrauen ausgestatteten Schönen. Sie werden geboren aus den köstlichen Früchten, welche ein Engel dem im Paradies eintreffenden frommen Muselmanne darreicht; sobald der Empfänger sie öffnet, steigt aus jeder ein solches wunderliebliches Weib hervor, das so frisch und jugendlich reizend bleibt, wie vor dem ersten Kuss, wenn es nach tausendjährigem Schlummer mit dem seligen Bräutigam vom Lager sich erhebt.

Hwergelmer (nordisch), der Brunnen in *Niflheim*, welcher die Tropfen des in *Walhalla* stehenden Hirsches *Äjkthyrner* aufnimmt und mehr als dreissig *Höllenflüsse* erzeugt.

Hyacinthus (griech.), ein schöner Jüngling, welchen *Apollo* liebte, war der Sohn des *Amyclas* und der *Diomēde*, nach Andern andern Ursprungs. Einst spielte er mit dem göttlichen Freunde das Discusspiel. *Zephўrus* aber, der den Jüngling ebenfalls liebte und schon lange eifersüchtig war, trieb die Scheibe des Apollo auf des Hyacinthus Kopf, so dass dieser augenblicklich starb. Der trostlose Apollo verwandelte den Liebling, um sein Andenken zu retten, in die griechische Hyacinthe.

Hyaden (griech.), Regensterne, die fünf Sterne am Haupte des Stieres, deren Aufgang Regen brachte, nach der gewöhnlichen Meinung die von den Göttern in Sterne verwandelten Töchter des *Atlas* und der *Pleïŏne*, der Zahl nach zwei, vier oder sieben.

Hygea oder Hygieia (griech.), die mildlächelnde Göttin der *Gesundheit*, des *Äsculapius* Tochter, wurde mit ihrem Vater gewöhnlich in demselben Tempel, zuweilen auch mit *Apollo* und *Minerva* (Pallas) gleichzeitig verehrt. Wir sehen sie hier nebst Äsculapius und ihrem Bruder Telesphŏrus dargestellt, nach einer unter dem Kaiser L. Verus geprägten Denkmünze der Stadt Nicäa. Die Römer hatten eine ähnliche, Salus genannte Gottheit.



Hylas (griech.), s. Argonauten.

Hyllus (griech.), s. Hercules.

Hymen oder Hymenäus (griech.), der Gott der *Ehe* oder der *Hochzeitsgott*, welcher zum Gefolge der *Venus* gehörte und bei jeder Vermählung als Ehestifter feierlich angerufen wurde. Catullus in einem seiner Lieder schildert die Wirksamkeit des-



selben mit glänzenden Farben. Wir sehen hier, wie Hymen als Brautführer den kleinen *Amor* (Eros) und die liebliche *Psyche* zum Ehebett geleitet. Der Brautgesang, mit welchem man den Segen des Gottes erbat, führte selbst den Namen Hymenäus; alle Hochzeitsfeierlichkeiten gingen von ihm aus, die Ehen wurden in seinem Tempel abgeschlossen. Als Aeltern desselben nannte man hier den *Apollo* und die *Calliŏpe* oder eine andere Muse, dort den *Bacchus* und die *Venus*; die Sage gab ihm jedoch nicht sogleich einen solchen göttlichen Ursprung, sondern machte ihn zu einem schönen athenischen Jüngling, welcher ein reiches Mädchen liebte, während er das Unglück hatte, arm zu sein. Er mischte sich daher einstmals, weibliche Tracht anlegend, unter die jungen Athenerinnen, welche zu Eleusis das Fest der *Demēter* (Ceres) begingen, um sich der Nähe der Holden zu erfreuen. Ein Schwarm Seeräuber jedoch schleppte ihn sowohl als die übrigen Mädchen nach einer wüsten Insel des Archipels. Dort ergriff Hymenäus ein Schwert, tödtete sämmtliche Räuber, die ermüdet und berauscht in Schlaf gesunken waren, steuerte hierauf nach Athen und erbot sich, den bekümmerten Aeltern die entführten Jungfrauen wohlbehalten zurückzubringen, wofern man ihm die Geliebte zur Gattin verspreche. Mit Freuden ward ihm dies zugesagt. Die Ehe fiel so glücklich aus, dass man seiner zuerst in allen Brautgesängen gedachte, bis die Veranlassung vergessen und der Angerufene vergöttert wurde.

Hymir (nordisch), s. Ymer.

Hyperboreer (griech.), ein fabelhaftes, wegen seines langen Lebens, seiner Weisheit, Tugend und Glückseligkeit gepriesenes Volk, welches im hohen Norden, jenseits der ripäischen Bergkette, wohnhaft sein sollte. Sprüchwörtlich brauchte man daher hyperboreïsch für „überaus glücklich“.

Hyperīon (griech.), einer der von *Urănus* und *Gäa* erzeugten Titānen, vermählte sich mit seiner Schwester *Thīa* (Theia) und wurde Vater des *Helios* (Sonnengottes), der *Selēne* (Mondgöttin) und der *Eos* (Morgenröthe).

Hypermnestra (griech.), s. Danăus und Ägyptus. Sie war die älteste Tochter des Danaus.

Hypnos (griech.) und Somnus (römisch), der Gott des *Schlafes*, ein Sohn der *Nacht* und der Zwillingsbruder des *Todes* (Thanătos), wohnte mit letzterem bei ihrer gemeinschaftlichen Mutter in der Unterwelt odér am Rande der Erde, gleichsam im Vorhofe des *Tartărus*, wohin kein Sonnenstrahl reichte. Er war eine der mächtigsten Gottheiten; denn seine Gewalt beugte nicht allein die Sterblichen, sondern auch alle Götter, selbst den höchsten *Zeus*, dessen allsehende Augen, auf den Befehl der *Hera*, wenigstens zweimal durch ihn geschlossen wurden. Dem Hypnos zur Seite stand auch eine Zwillingsschwester, die *Lethe* oder *Vergessenheit*; von seinen eigenen Kindern erwähnte man namentlich vier, die Traumgötter *Morpheus*, *Icĕlus* (Ikelos), *Phobētor* und *Phantăsus*, die den Menschen bald düstere, bald heitere Träume brachten, je nachdem sie aus den dunkeln oder aus den hellen Pforten ihres väterlichen Pallastes auszogen. Die Alten dachten sich den Schlafgott meistens als einen schlafenden Knaben oder Jüngling von schöner Gestalt, beflügelt, mit Mohn bekränzt und mit einem Horn in der Hand, aus welchem er die Träume schüttete. Oft wurde er in Gesellschaft seines Bruders, des Todes dargestellt. Hier galt er für einen überaus schnellen, dort für einen plumpen und trägen Gott; bald erregte er Schlummer durch das sanfte Wehen seiner Fittige, bald durch die Tropfen der Lethe, womit er die Augen besprengte, Kummer und Leid aus den Herzen bannend.

Hypsipўle (griech.), die Königin der Amazonen, welche von den Argonauten auf der Insel Lemnos angetroffen wurde. Sie bekam von *Jason* zwei Söhne. Als die Lemnierinnen alle Männer der Insel erschlugen, rettete Hypsipyle ihren greisen Vater *Thoas* insgeheim nach Tauris; wofür sie späterhin, als man die Sache erfuhr, vertrieben wurde, um grossen Gefahren entgegenzugehen.

J.

Jacchus (griech. Jakchos), s. Bacchus.

Jactus Venĕris (römisch), der Wurf der *Venus*, der glücklichste Treffer im Würfelspiel. S. Venus.

Jaga Baba oder Baba Jaga (slavisch), die Kriegsgöttin, die in einem Mörser fährt, mit dessen Stampfer sie sich langsam fortschiebt, ein greises Weib, hoch von Gestalt, hager und knochig. Vorzüglich die russische Volkspoesie gedenkt ihrer, indem sie bemerkt, dass ein Ofenbesen die Spur, die dieses furchtbare Wesen zurücklasse, verwischen könne.

Jäger, der wilde, (mittelalt.), der Führer des sogenannten wilden Heeres, theils der *Teufel* selbst, theils ein gewisser *Hans von Hackelnberg*. S. Wüthendes Heer.

Janus (römisch), der älteste Gott Italiens, welchem man den Ursprung aller Dinge zuschrieb, ein Hüter des Weltalls, der die Schlüssel zu den Pforten des Himmels und der Erde führte, alle Ein- und Ausgänge vor feindlichen Dämonen bewachte und das Jahr, die Monate und Jahreszeiten lenkte. Desshalb rief man ihn, als den Gott alles Anfangs, bei jeder Unternehmung um Segen an; benannte nach ihm und weihte ihm vorzugsweise den *ersten* Monat des Jahres, den Januarius, der gleichsam der Pförtner der übrigen Monate war. Am Neujahrstage fand daher sein Hauptfest statt, wobei man sich wechselseitige Geschenke gab und sich nicht müssiger Lust überliess, sondern im Gegentheil die Geschäfte sowohl öffentlich als privatim unter geräuschvoller Thätigkeit begann. Ihm

selbst brachte man dabei unblutige Opfer, einen mit Honig und Milch bereiteten Kuchen und geröstetes, mit Salz bestreutes Korn. Ferner war ihm der *erste* Tag jedes Monats, ebenso die *Morgenfrühe* jedes Tags geheiligt. Seine Verehrung begründete vornehmlich der König Numa durch einen eigenthümlichen Tempel, der zwei Thüren hatte, die zur Zeit des Friedens geschlossen, zur Zeit des Kriegs geöffnet wurden, so dass er einen unfehlbaren Anzeiger von Krieg und Frieden vorstellte. Und wie kriegslustig die Römer waren, sieht man daraus, dass dies Heiligthum blos unter dem friedlichen Numa ungeöffnet blieb, von Numa aber bis zum Kaiser Augustus, also in einem siebenhundertjährigen Zeitraume, nur ein Mal auf kurze Frist geschlossen stand. Man bildete den Janus als einen Mann mit *zwei* Gesichtern ab, deren eines vorwärts, das andere rückwärts blickte. Dies doppelte Antlitz gab man ihm, wie man es später zu deuten suchte, als ein Symbol der Weisheit, indem er mit dem einen in die Zukunft, mit dem andern in die Vergangenheit schauen sollte. Nach Ovidius war es ihm als dem Himmelspförtner eigen; er konnte, ohne durch eine Wendung des Nackens Zeit zu verlieren, zugleich den Auf- und Untergang beobachten. Zuweilen jedoch finden wir ihn auch mit einem *vierfachen* Gesicht dargestellt, das man bald auf die vier Jahreszeiten, bald auf die vier Weltgegenden deswegen gedeutet hat, weil dieser Gott, wenn man recht vermuthet, der Vorsteher der Wahrsager war, die mit ihrem Stabe die vier Enden des Himmels durch eine Kreuzlinie bezeichneten. — Uebrigens macht ihn die Sage zu einem uralten Könige, welcher zu Rom auf dem nach ihm benannten Berge J a n i c u l u s herrschte, den nach Italien kommenden Gott *Saturnus* (Kronos) aufnahm, das Zepter mit ihm theilte und jede Art von Cultur einführte. Unter ihm habe das goldene Zeitalter geblüht. Er selbst



sei gleichfalls aus Griechenland eingewandert und ein Sohn des *Urănus* und der *Hecăte* oder des *Apollo* und der *Creusa*, einer Tochter des attischen Königs *Erechtheus*, oder gar ein Sohn des genannten Saturnus gewesen. Auf griechischen Ursprung indessen weist seine spätere Vergötterung nicht zurück; die Griechen hatten, wie schon Ovidius bemerkt, keinen Gott, den sie dem Janus an die Seite setzen konnten. Einige machen ihn auch zu dem altitalischen Sonnengott mit einer Gemahlin Jana, als der Mondgöttin; Andere halten ihn für den etruskischen, eigentlich *Than* genannten Gott des Himmels, noch Andere für den ursprünglichen Kriegsgott der Römer, der nachmals durch den *Mars* der Sabiner verdunkelt worden sei. Ausser jener merkwürdigen Gesichtsform erhielt Janus in die Rechte einen Stab, in die Linke einen Schlüssel; und wollte man ihn als Jahresgott bezeichnen, so schrieb man die Zahl 300 auf die Finger der einen, und die Zahl 65 auf die Finger der andern Hand.

Japĕtus (griech.), einer der Titanen, war der Urahn des Menschengeschlechts, indem er den *Promētheus* erzeugte, welcher die Menschen schuf. Ausserdem gebar ihm seine Gattin, eine Oceanide, die entweder *Asia* oder *Clymĕne* hiess, den *Epimētheus*, den *Atlas* und *Menötius*.

Jarnsaxa (nordisch), s. Thor.

Jasion (griech.), ein Sohn des Zeus, wurde, weil er mit der Göttin *Ceres* den *Plutus* erzeugt hatte, von seinem eifersüchtigen Vater mit dem Blitz erschlagen. S. Ceres.



Jason (griech.), der Sohn des *Äson* und der *Polymēde* oder Alcimēde, ein *Äolide*, berühmt als Urheber des Argonautenzugs, welcher nach dem *goldenen Vliess* ausschiffte. Wir sehen ihn hier, wie er nach Colchis gelangt ist und das Vliess betrachtet, welches an einer Eiche hängt, um die der zum Hüter be-

stellte Drache seinen furchtbaren Leib rollt. Nachdem Jason, wie unter Argonauten erzählt ist, das Abenteuer bestanden und Griechenland wieder erreicht hatte, vermählte er sich auf der Insel des Phäakenkönigs *Alcinöus* mit seiner bräutlichen Helferin *Medēa*, die ihm aus Colchis gefolgt war. Die zauberkundige Gattin verhalf ihm alsdann zum endlichen Siege über *Pelias*, den tückischen Thronräuber. Wie dies gelang und wie trotzdem der undankbare Gemahl sie verliess, um mit der Tochter des Königs *Creon* von Corinth sich zu vermählen, und wie er durch ihre entsetzliche Rache büsste, ist unter Medēa geschildert.

Ibis (ägypt.), ein heiliger Vogel, der dem Gotte *Thoth*, dem ägyptischen *Hermes* (Mercur), geweiht war und göttliche Verehrung genoss, aus der Gattung des Storchs mit einem langen Schnabel, vermittelst dessen er sich selbst Clystiere gab und dadurch die Menschen veranlasste, in Fällen der Verstopfung zu diesem Mittel zu greifen. Bei Lebensstrafe durfte dergleichen Vögel Niemand tödten; es hiess nämlich, dass sie die aus Arabien kommenden geflügelten Schlangen umbrächten. Sie wurden daher selbst in den Tempeln gepflegt und wenn sie starben, von den Priestern so künstlich wie die Menschen einbalsamirt.

Icărus (griech.), s. Dädălus, wo sein durch das Schmelzen der Wachsflügel herbeigeführter Tod erzählt ist. *Hercules* bestattete die Leiche des im Meer Ertrunkenen. Mit den „künstlichen Flügeln des Icarus zu fliegen“, wurde sprüchwörtlich gesagt von Solchen, die zu Hohes wagen und für unvorsichtige Kühnheit Schaden leiden.

Idas (griech.), der Bruder des scharfsichtigen *Lynceus* und der Sohn des Königs *Aphăreus*, ein wilder und tapferer Held, welcher mit *Apollo* um die schöne *Marpessa* kämpfte. Ueber den Tod beider Brüder s. Dioscuren.

Idūna (nordisch), die Göttin der ewigen *Jugend* und Unsterblichkeit, die lieblichste unter den Asinnen, uranfänglich und ohne Aeltern, war vermählt mit dem weisen

Braga, dem Gotte der Dichtkunst. Sie verwahrte in einer goldenen Truhe die *Äpfel des Lebens*, welche die Kraft der ewigen Verjüngung besassen; daher die Götter selbst täglich davon speisen mussten, um sich ihre Jugend bis zum allgemeinen Weltuntergange zu erhalten. Einstmals geschah es, dass sie sammt diesem unersetzlichen Schatz von dem zauberkundigen Riesen *Thiasse* in seine feste Königsburg entführt wurde. Der Ase *Loke* hatte sich gezwungen gesehen, ihm bei dem Raube heimlichen Beistand zu leisten; doch bot er auch wieder die Hand zu ihrer Befreiung. Bis diese gelang, wurden die Götter matt, alt und schwerfällig, ihre Haare bleichten, ihre Leiber schrumpften zusammen. Als Iduna jedoch nach Asgard zurückgekehrt war, kehrte ihnen mit dem Wiedergenuss der köstlichen Äpfel Jugendglanz, Kraft und Schönheit zurück.

Jebis oder Jebisu (japanisch), ein Seegott, welcher die Schifffahrt und den Fischfang, aber auch die Kaufleute beschirmte, indem man ihn als einen der sieben Götter des Reichthums betrachtete. Hier sehen wir ihn sitzend abgebildet, mit einer Angel und einem daran hängenden Fisch in der Hand. Denn nachdem Jebis, ein Bruder des Sonnengottes, seiner Missgestalt wegen aus dem Aelternhause verstossen worden war, legte er sich auf die Fischerei, die ihm bei Lebzeiten grosse Schätze, nach seinem Tode die erwähnten göttlichen Ehrenämter einbrachte.



Ilja (slavisch), ein berühmter Held aus der russischen Fabelzeit, welcher, nachdem er bis in sein dreissigstes Lebensjahr für feig gegolten, sich plötzlich zum König *Wladimir* aufmachte, um in die

Reihe seiner Ritter zu treten. Unterwegs vollbrachte er die erste Waffenthat, indem er einen weit und breit gefürchteten Räuber erschoss, welcher den Beinamen **Nachtigall** führte.

Ilithyīa (griech. Eileithyia), die *Geburtsgöttin*, des *Zeus* und der *Hera* Tochter, wurde nebst ihrer Mutter, wie später auch *Artĕmis* (Diāna), von den Kreissenden angerufen, denen sie Schmerzen schickte, aber auch helfen konnte. Namentlich erschwerte sie die Niederkunft der *Leto* (Latōna) und der *Alcmēne*, natürlich auf das Gebot der eifersüchtigen Hera. Sie blieb jungfräulich wie Artemis. S. **Lucīna**, die römische Geburtsgöttin.

Ilus (griech.), ein Sohn des Königs *Tros*, der Erbauer von Ilium und Vater des *Laomĕdon*.

Inăchus (griech.), s. **Jo**.

Indra (indisch), der *Sonnengott*, zwar hoch verehrt, aber nur ein Gott zweiten Ranges, welcher tief unter der Dreiheit *Brama*, *Wischnu* und *Schiwa* stand. Er war der Sohn des Himmelsgottes *Kasyapa* und seiner Gemahlin *Aditi*, der Tagesgöttin. Wir sehen ihn häufig abgebildet,



wie er auf dem *Airaput* reitet, einem gewaltigen weissen Elephanten, welcher das Firmament trägt. Gleich dem *Helios* der Griechen, umkreist Indra täglich die Erde in einem goldenen Wagen, dessen Lenker Mattala heisst; ebenso sieht und weiss er Alles. Sein Reich ist der Luftkreis, bevölkert mit Genien, Göttinnen und Nymphen, die theils, wie die hellenischen *Dryaden*, Bäume und Blumen bewohnen; über sie befiehlt er als König. Ausserdem gebeut er über Regen und Wind. Auf dem Berge *Meru* hat er seinen Wohnsitz, eine Hauptstadt *Amarawati*, einen Pallast *Wardschayanta*, einen paradiesischen Garten *Nandana* und eine Gemahlin, Namens *Satschi*, welche ihm einen Sohn schenkte, genannt *Dschayanta*. Verflucht von einem Braminenbettler, wurde der Sonnengott einstmals durch die Riesen aus seinem Reiche vertrieben; doch erhielt er es auf Verwendung des Wischnu zurück, nachdem er sich vor dem beleidigten Braminen hinlänglich gedemüthigt. Vergl. auch Durga.

Ino (griech.), eine Tochter des *Cadmus* und der *Harmonia*, fand ein trauriges Ende, welches sie, einer Sage nach, selbst verschuldet hatte, indem sie ihre Stiefkinder *Phrixus* und *Helle* böswillig zu verderben suchte, wie unter Athămas erzählt ist, dessen zweite Gattin sie war. Nach einer andern Sage jedoch zog sich Ino, ohne ihr Verschulden, den Zorn der *Hera* dadurch zu, dass sie den jungen *Bacchus* säugte, der ihr von *Hermes* (Mercur) überbracht wurde, den Sohn ihrer bereits hart gezüchtigten Schwester *Semĕle* und des *Zeus*. Aus Rache habe die eifersüchtige Göttin über Athamas Raserei verhängt. Genug, der Letztere wurde wirklich wahnsinnig und erschoss seinen und der Ino Sohn, *Learchus*. Als die erschrockene Mutter hierauf flüchtete, verfolgte sie der rasende Gatte mit solchem Ingrimm, dass ihr nichts übrig blieb, als sich sammt ihrem jüngeren Sohne *Melicertes*, den sie zu retten trachtete, von einem Felsen des Isthmus ins Meer zu stürzen. *Poseidon* (Neptun) indessen machte sie Beide, auf Fürbitte des Bacchus, zu Meergöttern; Melicertes erhielt als solcher den Namen *Palämon* und Ino

wurde in die schützende Göttin *Leucothĕa* verwandelt, welche den Schiffbrüchigen einen Schleier oder Gürtel zuwirft, mit dessen Hülfe sie schwimmend das Land erreichen können. So befreite sie, wie Homer berichtet, den mit den Fluthen ringenden Odysseus aus Todesgefahr. Wir sehen hier die Leucothea, nach einer Bildsäule, die in dem königlichen Museum zu Neapel steht, mit ihrem Zögling Bacchus auf dem linken Arme dargestellt. Sie genoss göttlicher Ehre von Seiten aller Seefahrer, die sie in Sturmesnöthen anriefen, und hatte eine Menge Tempel. Ihr mit Blutschuld beladener Gatte Athamas irrte lange Zeit umher, bis er in dem nach ihm benannten Lande Athamantia eine Niederlassung gründete und sich nochmals mit *Themisto*, einer Tochter des Lapithenkönigs *Hypseus*, vermählte. Eine Ehe, die mit vier Söhnen gesegnet war. Die Dichter aber haben die alte Sage von der Ino und ihrer Vergötterung vielfach verändert.



Inseln der Seligen (griech.) und Insulae beatorum (römisch), s. Elysium.

Jo (griech.), eine der berühmtesten Jungfrauen, die durch des *Zeus* Liebe unglücklich wurden, die Tochter des Flussgottes *Inăchus*, des ältesten Königs von Argos, nach Andern andern Ursprungs. Aus des Äschylus „Promētheus" kann man am besten ihre traurigen Schicksale kennen lernen. Vergebens suchte sie dem liebenden Zeus auszuweichen; der Gott zwang den Vater durch Orakelsprüche, sie aus dem Aelternhause zu stossen, worauf er sich mit ihr in eine Wolke hüllte, um seine Umarmung vor der stets eifersüchtigen *Hera* zu verbergen. Diese schöpfte jedoch Verdacht, als sie den Gemahl nirgends erblickte, weder im Olymp noch auf der Erde; sie näherte

sich daher dem ihr auffällig erscheinenden Gewölk so plötzlich, dass Zeus kaum Zeit behielt, die Geliebte in eine *Kuh* zu verwandeln, um der Gattin wo möglich ein X für ein U zu machen. Die Täuschung gelang ihm auch so wenig, dass die Göttin ihren Argwohn nur gesteigert sah und das schöne weisse Thier sich zum Geschenk ausbat; was Zeus nicht abschlagen konnte, ohne Alles zu verrathen. Misstrauisch bestellte Hera der Kuh einen schlummerlosen Wächter, den hundertäugigen *Argus*; dieser band die Verwandelte in einem Haine von Mycēnä an einen Oelbaum und setzte sich ihr gegenüber auf einen die ganze Gegend beherrschenden Hügel. Wie Zeus sich



alsdann der Unglücklichen erbarmte, und den *Hermes* (Mercur) absandte, durch dessen List der schlimme Hüter getödtet wurde, ist unter Argus erzählt. Die zornige Hera indessen begnügte sich nicht mit der seitherigen Rache. Sie schickte nunmehr eine Bremse aus, welche die befreite Kuh stachelte, bis zum Wahnsinn aufreizte und von Land zu Land fortscheuchte. Die thracische Meerenge, über die sie hinwegschwimmen musste, erhielt von ihr den Namen *Bospŏrus* oder Rindsfurt. Weder Gebirge noch Ströme hemmten ihre rastlose Flucht; verfolgt von der Bremse, schweifte sie über die gesammte Erde und gelangte zufällig auch an den Caucăsus, wo der Dulder *Promētheus* an eine Felswand angeschmiedet hing. Von diesem erfuhr Jo das Ziel ihrer Leiden. Nachdem sie

Europa und Asien durchstürmt hatte, betrat sie zuletzt Ägypten, wo sie am Nilstrom niedersinkend den göttlichen Urheber ihrer Pein um Errettung flehte. Zeus berührte sie denn auch mit gnadenreicher Hand, worauf sie ihre vorige Gestalt wieder erhielt und den *Epăphus* gebar, den Urgrossvater des Königs *Danăus* von Ägypten, welcher in der Folge mit seinen fünfzig Töchtern nach Argos zurückkehrte und dem alten Stammlande der Jo ein neues Herrschergeschlecht schenkte, das mit *Lynceus* und *Hypermnestra* begann. Im dreizehnten Gliede stammte von ihr auch *Hercules* ab. Nach ihrem Tode wurde sie göttlich verehrt und von den Ägyptern, wie die griechische Sage lautet, für die mit dem Kuhschädel geschmückte *Isis* gehalten. Die Dichter verlegten die Irrfahrten der Jo nach allen Ländern, so weit die Erde ihnen just bekannt war, und liessen ihrer schmuckreichen Phantasie freien Lauf.

Jobătus (griech.), s. Bellerŏphon.

Jocaste (griech.), s. Ödipus.

Jocus (römisch), der Gott des *Scherzes*.

Jogi (indisch), die Frommen, eine Klasse der indischen Büsser, welche sich freiwillig den scheusslichsten Martern unterwerfen, um als Heilige bewundert zu werden. S. Bramanen.

Jolāus (griech.), s. Hercules.

Jon (griech.), ein Sohn des *Apollo* und der *Creūsa*, einer Tochter des Königs *Erechtheus* von Athen, bekannt durch ein Trauerspiel des Euripides, das seinen Namen trägt. Die Mutter verbarg den heimlich geborenen Knaben in einem Kästchen, das mancherlei Kennzeichen hatte, und setzte ihn in der nämlichen Grotte aus, worin sie ihn empfangen, den Gott bittend, für ihn zu sorgen. Apollo liess ihn durch *Hermes* (Mercur) nach Delphi bringen und durch die Priesterin Pythias aufziehen. Unterdessen vermählte sich die überaus schöne Mutter mit dem peloponnesischen Könige *Xuthus*, einem Sohne des *Hellen*; da die Ehe jedoch kinderlos blieb, gingen Beide nach Delphi, um den Rath des Orakels einzuholen. Diess gab zur Ant-

wort, Xuthus habe bereits einen Sohn; der Erste, der ihm beim Heraustreten aus dem Tempel begegnen werde, sei es. Auf der Schwelle trat ihm denn Jon entgegen, der von seinem angeblichen Vater herzlich bewillkommt, von Creusa aber, die den herangewachsenen Jüngling nicht erkannte, mit Entrüstung aufgenommen wurde. Sie liess ihm sogar, aus Eifersucht gegen ihren Gatten, einen Giftbecher bereiten. Apollo indess vereitelte das schlimme Vorhaben, und als Jon entdeckte, welcher Gefahr er entronnen sei, verfolgte er mit blankem Schwerte die von ihm ebenfalls nicht erkannte Mutter, um sie zu ermorden. Diese flüchtete vergebens an den Altar des Heiligthums, die Bildsäule des Gottes umklammernd; schon spannte Jon den Bogen, um den tödtlichen Schuss zu thun. Da lief die Pythias herbei, zeigte das Kästlein, worin der Knabe ausgesetzt worden, und bewirkte durch so klare Beweise, dass der erstaunte Jon nicht länger zweifeln konnte, die gegenseitige Erkennung von Mutter und Sohn. Alle Zwietracht hörte sofort auf, Xuthus führte den Jon in sein Haus; dieser wurde ein mächtiger Held und der Beherrscher jener griechischen Völker, die sich nach ihm Jonier nannten.

Jormungand (nordisch), die von *Loke* und der Riesin *Angerbode* gezeugte Schlange, sonst auch die *Midgardsschlange* genannt, wurde von den *Asen*, die mit Recht die drei Kinder dieses Ehepaares fürchteten, in das Weltmeer geschleudert. Sie wuchs darin zu so ungeheurer Grösse, dass sie mit ihrem Leibe, den Kopf in den Schwanz gebissen, die ganze Erde umspannt. Sie erzeugt Ebbe und Fluth, je nachdem sie trinkt oder das Wasser wieder von sich speit. Beim Weltuntergang *(Ragnarokr)* steigt sie aus den Abgründen des Meeres hervor und kämpft gegen die Götter; *Thor* erschlägt sie zwar mit seinem Hammer, ertrinkt aber in den Giftströmen, womit er von ihr überschüttet wird.

Joten (nordisch), ungeheuere Riesen und Zauberer, deren Reich Jotunheim genannt ist, für gleichbedeutend mit den Thursen gehalten. Sie lebten in ewiger Feind-

schaft mit den *Asen*. Ihre Wohnsitze waren finstere Höhlen und Felsenschluchten, nach der Edda längs den Küsten des grossen Weltmeeres gelegen; reissende Bergströme galten für ihre Söhne, sanfte Wiesenbäche dagegen für ihre Töchter, und zwar für Jungfrauen von solcher Schönheit, dass mehrere Asen, die angestammte Zwietracht vergessend, sich mit ihnen vermählten.

Iphianassa (griech.), s. Iphigenīa.

Iphĭcles (griech), s. Hercules.

Iphigenīa (griech. *Iphigeneia*), eine Tochter des Königs *Agamemnon* und der *Clytämnestra*, zuweilen auch *Iphianassa*, von den Deutschen seit Göthe gewöhnlich *Iphigenĭe* genannt. Aus dem fluchverfolgten Hause der *Tantaliden* entsprossen, erfuhr sie kein freudiges Schicksal. Unter dem Vorwande, dass sie mit dem tapfern *Achilles* vermählt werden solle, liess ihr Vater sie nach der Bucht von Aulis holen, wo die nach Troja bestimmte Flotte der Griechen schmachtend vor Anker lag. Agamemnon hatte die Göttin *Artĕmis* (Diāna) beleidigt und diese hielt die Schiffe durch widrige Winde fest, so dass sie weder heimkehren, noch nach Troja gelangen konnten. Der Seher *Calchas* rieth daher den Heerführern, die Göttin dadurch zu versöhnen, dass man ihr die schöne Iphigenie zum Opfer weihe; Agamemnon sah sich genöthigt zu gehorchen, die Tochter traf harmlos aus Argos ein. Schon hatte sie ihren jugendlichen Nacken unter das barbarische Opfermesser gebeugt, schon zischte der Mordstahl, zur Betrübniss aller Zuschauer, auf sie nieder, als sich Artemis selbst der schuldlosen Jungfrau, die edel und muthig den Tod erleiden wollte, erbarmte. Sie schob an ihre Stelle eine Hirschkuh unter und entrückte sie plötzlich aus Aulis nach einem Tempel, den sie im fernen Tauris hatte. Die Griechen bemerkten nichts von diesem Vorgang und vollbrachten das Opfer, worauf sie die Heerfahrt nach Troja fortsetzten. In Tauris fand Iphigenie zwar eine heilige Freistätte, aber ein zweites gränzenloses Leid. Als Priesterin jenes Tempels musste sie, den dortigen grausamen Gebräuchen zufolge, auf dem

Altare der Artemis alle Fremdlinge, die ein trauriges Geschick an diese ungastlichen Gestade führte, mit dem Opferbeil schlachten oder schlachten lassen, ihre Landsleute, die Griechen, nicht ausgenommen. So verbrachte sie lange Jahre in tiefer Bekümmerniss, bis endlich ihr Bruder *Orestes*, wie ihm ein Orakel befohlen hatte, an der Küste von Tauris erschien, um die Schwester nach Griechenland zu geleiten. Auch ihn hätte sie, gleich andern Fremden, dem Tode überliefern sollen. Allein der König *Thoas*, welcher darüber wachte, dass Iphigenie ihr entsetzliches Amt getreulich vollbringe, wurde von ihnen hintergangen, sobald sich Bruder und Schwester gegenseitig erkannt hatten. So gelang denn ihre Erlösung, wie unter Orestes erzählt ist. Euripides hat ihre Geschicke in zwei Tragödien dargestellt, unter den Neueren Racine und Göthe; auch Äschylus in der „Oresteia" gedenkt ihrer Opferung. Gluck endlich rührt die Herzen durch die einfach schöne Musik zweier Opern, womit die beiden Hauptmomente ihres tragischen Looses umkleidet sind.

Iphimedīa (griech.), s. Aloïden.

Irēne (griech.), s. Eirēne.

Iris (griech.), die Göttin des *Regenbogens*, eine Tochter des Meergottes *Thaumas* und der Oceanide *Electra*, die Schwester der *Harpyien*. Sie war die goldgeflügelte, windschnelle Botin der Götter, vornehmlich des *Zeus* und der *Hera*. So trug sie die vor Troja verwundete *Venus* aus dem Schlachtgetümmel und schnitt, auf Befehl der Hera, der sterbenden *Dido* das goldene Haar ab. Auch den Regenbogen selbst nannte man Iris.

Irminsul oder Irmensäule (germanisch), die berühmte Säule zu Eresburg, jetzt Stadtbergen an der Diemel, die zu Ehren des *Irmin*, eines Hauptgottes der alten Sachsen, errichtet und von Karl dem Grossen, gleich zu Anfange der Sachsenkriege, im J. 772 zerstört worden. Sie stand in einem heiligen Haine, ohne Zweifel das Bild des Gottes tragend, der vermuthlich einen Kriegsgott vorstellte und dessen Namen man für gleichbedeutend mit

Hermann, dem *Arminius* der Römer, ansieht. Was zu Hildesheim gezeigt wird, ist keine Irminsäule, sondern ein marmorner Leuchter von eilf Fuss Höhe. Sonst schreibt man den Namen auch Erminsul, Hermansul, Armensul und Hermensul.

Irus (griech.), ein durch die Odyssee bekannter Bettler auf Ithăca, gross von Gestalt, aber feig.

Ischys (griech.), s. Corōnis.

Isis (ägypt.), die grosse Naturmutter und Nährerin aller Dinge, eine stete Begleiterin des *Osiris*, bald dessen Gemahlin, bald Schwester, bald Mutter oder Tochter genannt. Wir sehen diese Göttin vor uns, wie sie von den alten Aegyptern abgebildet wurde. Soweit man neuerlich



die Hieroglyphen entziffert hat, erscheinen Isis und Osiris jünger als *Amun* oder *Ammon*, der oberste und älteste Gott, mithin auch gegen diesen wie Gottheiten zweiten Ranges. Etwa dreizehn Jahrhunderte vor Christus entstand ihre Verehrung in Ägypten, während *Ammon*, *Phtah*, *Kneph* und *Neïth*, wie man berechnet, schon drei

Jahrtausende früher als die mächtigen Lenker des Weltalls in höchstem Ansehn prangten. Wie Isis also ursprünglich die fruchtbare Erdgöttin bedeutete, so wurde sie von den Griechen mit *Demēter* (Ceres) verglichen, Osiris mit *Bacchus*. Doch blieb man dabei nicht stehen, sondern je weiter sich der Name dieses Götterpaares über die alte Welt verbreitete, desto grösser wurde die ihm zugeschriebene Macht, desto bunter die aus ägyptischen Quellen stammenden Sagen, die unter Osiris erwähnt sind. Die Griechen übertrugen der Isis alle Kräfte, die bei ihnen zwischen *Rhea*, *Demēter*, *Hera*, *Pallas*, *Selēne* und andere Göttinnen vertheilt waren; sie galt nach und nach für die Göttin der Unterwelt, für die Mondgöttin, für die Geburtshelferin, für den Hort der Heilkunde, des Städtebaues, der Gesetze, der Schifffahrt, der Liebe und Ehe. Sie hatte von Osiris zwei Söhne, *Horus* und *Harpocrătes*; der Erstere riss der Mutter einst, zürnend, dass sie dem von ihm gefangenen bösen *Typhon*, dem Mörder des Osiris, grossmüthig Leben und Freiheit schenkte, die Herrscherkrone vom Haupte. *Hermes* (Mercur) setzte ihr dafür einen Kuhschädel auf, den Schmuck jenes ihr geweihten fruchtbaren Thieres, welches ein Symbol des fruchtbaren Nilthals war; so geschah es denn, dass man sie häufig mit einem solchen Rindshaupte darstellte. Als sie zu den Göttern heimging, wurde sie in Memphis begraben; noch kurz vor Christi Geburt zeigte man die Stelle, wo ihr Körper angeblich ruhte, in einem heiligen Haine des *Hephästos* (Vulcan). Von dieser Stadt aus pflanzte sich ihr Dienst über Ägypten, später über Griechenland und alle Provinzen des römischen Weltreichs fort; sie besass in Rom mehrere Tempel, einen von Augustus und Antonius erbaut, und ihr Ansehn erhielt sich unter den Kai-



sern mit solcher Stärke, dass selbst Domitianus, Commŏdus und Caracalla Isispriester wurden. Die Gebräuche jedoch, womit man sie als Göttin der Liebe ehrte, gaben nicht selten Veranlassung zur äussersten Unzucht. — In Ägypten hatte sie ihren berühmtesten Tempel zu Saïs. Eine colossale Bildsäule zierte denselben, aufgestellt inmitten einer grossen Rotunda; kunstreich umhüllte die Figur ein weit ausgebreiteter und von oben bis unten um sie gelegter, aus dem nämlichen Stein gehauener Schleier. Auf diesem Bilde der Isis stand die Inschrift: „Ich bin, „was da war, was da ist und was dereinst sein wird: „meinen Schleier hat noch nie ein Sterblicher gelüftet."

Ismene (griech.), s. Ödipus und Antigŏne.

Itys (griech.), s. Procne und Aëdon.

Jude, der ewige (alte Sage), s. Ewiger Jude.

Jug oder Dschug (indisch), das Weltalter, einer der vier Zeitabschnitte, wonach die Indier die Dauer der Erde berechnen. Sie besteht nämlich zwölftausend *Götterjahre*, die in vier Jugs getheilt sind; das *erste* (Kritajug) währt viertausend Götterjahre nebst einer Dämmerung von achthundert solcher Jahre, das *zweite* (Tretajug) umfasst dreitausend und eine Dämmerung von sechshundert, das *dritte* (Dwaparjug) zweitausend und eine Dämmerung von vierhundert, und das *vierte* endlich (Kalijug), in welchem wir gegenwärtig leben, beträgt eintausend Götterjahre, die mit einer Dämmerung von zweihundert Jahren schliessen. Diese vier Weltalter zusammen heissen ein *Mahajug* (Grossweltalter) oder ein *Sadirjug* (Vierweltalter); und da ein Götterjahr aus 360 unserer gewöhnlichen Jahre besteht, ergiebt sich für das Ganze die Summe von 4,320,000 Sonnenjahren. Allerdings ist das *Kalijug*, womit unsere Zeitrechnung angehoben hat, das kürzeste von den vier Jugs, von welchen die drei ersten längst abgelaufen sind; aber da dasselbe erst mit dem Jahre 3101 vor Christus begonnen, wo dreissig Jahre nach dem Tode *Wischnu's* verflossen waren, der sich in seiner höchsten Verkörperung als *Krischna* gezeigt hatte, so brauchen wir den Weltuntergang noch nicht so bald zu

befürchten. Wir haben bis zum Jahre 1852 erst 4953 Sonnenjahre hinter uns; die Erde dauert also in ihrem jetzigen Bestande noch volle 427,047 Jahre fort. Uebrigens gehören zweitausend jener Mahajugs dazu, um einen Tag und eine Nacht des *Brama* zu bilden; aus dreihundert und sechzig solcher ungeheuren Tage und Nächte besteht das Jahr desselben, und hundert solcher Jahre lebt dieser Gott. Noch viel älter wird *Wischnu*, ganz unsterblich ist *Schiwa*, wie seine Anhänger lehren.

Juno (römisch) und Hera (griech.), die Königin der Götter, eine Tochter des *Kronos* (Saturnus) und der *Rhea*, die Schwester und Gemahlin des *Zeus* (Jupiter), war die oberste weibliche Gottheit bei den Griechen sowohl als den Römern. An Hoheit und Majestät glich ihr keine der übrigen Göttinnen. Ihre Schönheit war so gross, dass sie sich wohl in einen Wettstreit mit *Venus* (Aphrodīte) und *Pallas Athēne* (Minerva) einlassen durfte, wie unter Paris erzählt ist. Wir sehen sie hier nach einer im Vatican aufbewahrten Bildsäule dargestellt.



Die Dichter preisen an der Götter-Königin vornehmlich das grosse Auge mit dem gebietenden Blick, den stolzen Wuchs, den erhabenen Gang, die weissen Arme. Eine junonische Schönheit gilt daher für nichts Geringes und bezeichnet ein Ideal, welches mit körperlichen Reizen prangt, die man bei andern weiblichen Göttergestalten kaum in gleicher Vollkommenheit antrifft. Auf eine kolossale Büste, die in der Villa Ludovisi zu Rom sich befindet, weisen wir durch einen

Abriss hin. Genug, ihr königliches Aeussere gereichte



dem Throne zur Zierde, auf welchen sie durch Jupiter gesetzt wurde, und entsprach auch übrigens, bei den Griechen, ihrem geistigen Character, welcher den Stolz, die kalte Würde und Züchtigkeit einer Gemahlin und Matrone, sammt dem Bewusstsein der ihr als einer rechtmässigen Ehegattin zukommenden Rechte, offenbarte. Den Römern galt sie ursprünglich für das Ideal einer tüchtigen Hausmutter. Doch nahm dieses Volk, das Alles von den Griechen entlehnte, nach und nach auch die übrigen Züge des von ihr entworfenen Bildes auf, welches zwar im Schimmer erhabener Weiblichkeit glänzte, das man sich aber keineswegs so vollendet dachte, dass es frei erschienen wäre von den allgemeinsten weiblichen Schwächen und Leidenschaften, von Streitsucht, Eitelkeit und eifersüchtiger Regung. Für zärtliche Liebe überhaupt nicht recht empfänglich, war Juno äusserst reizbar; dabei strafte sie jede Kränkung unerbittlich und rächte sich sowohl an denjenigen, die ihre Schönheit geringschätzten, als an den Frevlern, die sie allzusehr bewunderten und durch kühne Begierden entweihten, wie es von Seiten *Ixions* geschah. Sie verlangte blosse Anerkennung, und als Paris ihr diese versagte, indem er den Schönheitspreis der Aphrodite zutheilte, stürzte sie nicht allein das verhasste Troja, sondern verfolgte auch selbst den *Aenēas* und die nach Italien aufbrechenden letzten Flüchtlinge, weil sie Landsleute des Paris waren, mit unversöhnlichem Grolle. Vor allen Dingen aber hegte sie eine grenzenlose Eifersucht gegen ihren Gemahl. Sie lauerte ihm beständig auf, suchte durch List und Verschlagenheit seinen Umgang mit anderen Frauen zu verhindern und häufte Verderben auf diejenigen, deren Reize den Gatten zur

Untreue verlockt hatten, wie auch auf die mit ihnen erzeugten Kinder. Die Sagen von der *Leto* (Latōna), von der *Semele*, von der *Jo* und von *Hercules* liefern die berühmtesten Proben ihrer Zornesmacht.

Unter Jupiter und Saturnus hören wir Näheres über die Geburt der Juno und ihrer Geschwister. Die Vermählung mit dem Götterkönig fand auf folgende Weise statt. Als Juno noch Jungfrau war, lustwandelte sie einst auf Samos bei dem Berge Thornax; Jupiter, der sie liebte, erregte über ihrem Haupte ein Ungewitter, verwandelte sich in einen Kuckuck und umflatterte sie. Harmlos fing die Schwester den durchnässten Vogel und erwärmte ihn unter Liebkosungen an ihrer Brust; worauf sich der Gott in wahrer Gestalt zeigte und auf der Insel Creta eine feierliche Hochzeit veranstaltete, wobei die hohe Braut von der *Gäa* (Erde) mit dem Baume beschenkt wurde, welcher die von den *Hesperīden* nachmals bewachten goldenen Äpfel trug. Die Verbindung des obersten Götterpaars war mit vier Kindern gesegnet, zwei Töchtern, der *Hebe* und *Ilithyīa* (Eileithyia), und zwei Söhnen, dem *Ares* (Mars) und dem *Hephästos* (Vulcanus).

Obgleich aber der Himmel dieser Ehe durch mannichfache Wolken des Haders getrübt war, erhoben die Griechen und Römer dennoch die Juno zur *Göttin* der *Ehe* und zur *Ehestifterin*. Allerdings fielen, veranlasst namentlich durch die erwähnte Eifersucht derselben, oftmals häusliche Zwiste vor, in Folge deren Jupiter einst in seinem Zorne so weit ging, dass er die Gattin an einer goldenen Kette vom Olymp herabhängen liess und jeden ihrer Füsse mit einem schweren Ambos belastete. Allein es trat immer wieder Versöhnung zwischen ihnen ein, und Juno selbst bewährte sich als eine durchaus untadelhafte, unbescholtene und züchtige Ehefrau; die Sage meldet sogar, dass sie sich alljährlich im Quell Canathus in Argolis badete und dadurch ihre Jungfräulichkeit wieder erhielt. Ausserdem wurde sie auch als *Geburtshelferin* angerufen, sei es, dass ihre Tochter Ilithyia dieses Geschäft übernahm, oder dass sie selbst das Schicksal der Gebärenden

entschied, bald freundlich, bald missgünstig, wie es ihr gefiel. Bei den Römern war sie überhaupt der Schutzgeist der Frauen, die bei ihrer Juno schwuren, wie bei ihrem *Genius* die Männer. — Schon seit den ältesten Zeiten ehrte man sie durch Feste, Opfer und Wettspiele, besonders zu Argos, Arcadien, Elis, Samos, Carthago und Crotōna. Ihr berühmtester Tempel stand zwischen den Städten Argos und Mycēne, geschmückt mit ihrer colossalen, aus Gold und Elfenbein verfertigten Bildsäule, einem Meisterwerke des Polyclētus. Diese *argivische* Juno war auf einem Throne sitzend dargestellt, das Haupt geziert mit einer Krone, worauf die *Grazien* und *Horen* eingegraben waren, in der Rechten einen die Fruchtbarkeit anzeigenden Granatapfel, in der Linken ein Zepter haltend, auf dessen Spitze ein Kuckuck prangte. Ihr zur Seite ragte eine Bildsäule der Hebe. In Rom ferner besass sie nicht nur sieben verschiedene Tempel, sondern sie wurde auch, als eine der hohen schützenden Gottheiten dieser Stadt, zugleich mit dem Jupiter und der Minerva auf dem Capitole verehrt und Retterin (Juno sospita) genannt. Ausser allen ersten Monatstagen weihten die Römer ihr auch den ganzen Monat Junius. Eine Anzahl schöner *Nymphen*, die Götterbotin *Iris*, die *Grazien* und *Horen* befanden sich in ihrem Gefolge; zu den eigenthümlichen Attributen der Juno gehörten, abgesehen von Zepter und Diadem, der Kuckuck, der Pfau, die Krähe, die Gans und der Granatapfel.

Jupiter (römisch) und Zeus (griech.), der oberste der Götter und Regierer des Weltalls, war ein Sohn des *Kronos* (Saturnus) und der *Rhea*, nach seinem Vater daher oft Kronīde oder Kronīon genannt. Er stand an der Spitze der sogenannten *zwölf grossen* griechisch-römischen Gottheiten, deren Namen der Dichter Ennius in folgendes Hexameterpaar gebracht hat:

Juno, Vesta, Minerva, Ceres, Diana, Venus, Mars,
Mercurius, Jovis, Neptunus, Vulcanus, Apollo.

Die Alten dachten sich ihn bald als das vollkommenste Wesen, bald als behaftet mit menschlichen Schwachheiten.

Er hiess nicht nur der Gebieter, sondern auch der *Vater* der Götter und Menschen; übrigens war seine Macht zwar unbeschränkt, aber doch dem von den *Parzen* gesponnenen Verhängniss, dem *Fatum* oder Weltschicksal, ursprünglich untergeordnet. Auch sass er nicht von allem Anfang auf dem Throne, er war der *dritte* Herrscher; denn vor ihm führte zuerst sein Grossvater *Urănus* an der Seite der *Gäa* das Zepter aller Dinge, dieser wurde von seinem Vater Kronos gestürzt und Jupiter musste wiederum den Kronos beugen und die Herrschaft durch blutige Kämpfe sich erringen. Nachdem ihm aber dieses geglückt war, behauptete er seine Krone siegreich gegen jegliche Anfechtung. Geburt, Thronbesteigung und Thronstreit ereignete sich auf folgende Weise. Der alte Kronos hatte das Orakel erhalten, er werde, wie er selbst seinen Vater Uranus gestürzt habe, so gleichfalls durch eines seiner Kinder vom Herrscherstuhle gestossen werden; oder, wie ein anderer Bericht sagt, der gestürzte Vater selbst hatte ihm ein solches Loos zur Wiedervergeltung angewünscht. Um das Unglück zu verhüten, frass er Söhne und Töchter, sobald sie geboren waren. So hatte er denn bereits fünf Kinder verschlungen, den *Pluto*, die *Vesta* (Hestia), die *Ceres* (Demēter), den *Neptūnus* (Poseidon) und die *Juno* (Hera). Als Rhea zuletzt mit Jupiter schwanger ging, wünschte die besorgte Mutter wenigstens das eine ihrer Kinder zu retten; auf den Rath ihres Vaters Uranus und ihrer Mutter Gäa gab sie daher, als die Zeit der Geburt herannahte, dem lauernden Gemahl einen in Windeln verhüllten Stein, welchen derselbe ohne Arg hinunterschlang. Rhea selbst wurde insgeheim auf der Insel Creta in der dictäischen Grotte von Jupiter entbunden; eine Anzahl Jünglinge mussten, vor dem Eingange der Schlucht, geräuschvolle und musikumtönte Waffentänze halten, um das Geschrei des Neugeborenen vor dem grausamen Vater zu verbergen. Durch diese List gelang die Rettung des jüngsten Kindes. Die Nymphe *Amalthēa* sorgte hierauf für die Erziehung desselben, nach einer Sage in der Höhle des Berges Ida; jene Tän-

zer, die sodann zu Priestern des jungen Gottes eingeweiht und *Cureten* genannt wurden, setzten aus Vorsicht das betäubende Spiel fort. Schon nach Jahresfrist war der jugendliche Jupiter, dessen Kopf eine im britischen Museum befindliche Antike darstellt, zu solcher Stärke erwachsen, dass er den Kampf um die Weltherrschaft mit dem getäuschten Kronos aufnehmen konnte. Zuvörderst reichte er ihm ein Brechmittel, das er sich von *Metis*, der Göttin der Klugheit, zu diesem Zweck erbeten hatte; woraufKronos alle seine Kinder, sammt dem verschluckten Steine, wieder von sich spie. Alsdann befreite er die *hunderthändigen* Riesen(Hekatoncheiren) und die *Cyclopen* aus dem Tartarus, in welchem sie von ihrem Vater Uranus, wegen der Furchtbarkeit ihrer Gestalten, eingesperrt worden waren; Kronos, ihr jüngerer Bruder aus dem *Titanengeschlecht*, hatte sie schon einmal entlassen, aber nach kurzer Frist, besorgt für seine Herrschaft, in ihr altes Gefängniss zurückgeworfen. An ihnen gewann Jupiter gewaltige Bundesgenossen; die dankbaren Cyclopen namentlich beschenkten ihn mit der furchtbarsten Waffe, dem *Blitze*, den sie kunstreich geschmiedet hatten. Ausserdem unterstützten ihn seine fünf Geschwister in dem Kriege, der sich nunmehr gegen Kronos und dessen nächstähnliche Brüder, die *Titanen*, entspann; die Letzteren versammelten sich auf dem thessalischen Berge Othrys, die von Kronos erzeugten Götter aber fochten von der Zinne des Olympos gegen sie. In der Linken schüttelte Jupiter, um Schrecken zu verbreiten, seine *Ägis*, das grausenhaft leuchtende und strahlende Schild; der *Adler* brachte



ihm hier zum ersten Male die Blitze herbei, die seine Rechte auf die Feinde schleuderte, und blieb seit dieser Zeit als Träger derselben in seinem Dienste. Nach zehnjährigem Kampfe siegten die Waffen der Olympier. Die Titanen wurden samt Kronos in die Unterwelt hinabgeschleudert und die hunderthändigen Riesen zu ihren Wächtern bestellt; worauf die drei Brüder die Theilung des Weltalls vornahmen. Jupiter, als Götterkönig und Herrscher des Ganzen anerkannt, erhielt den Himmel, Neptunus das Meer und Pluto (*Hades*) das Schattenreich; Erde und Olympos verblieb zu gemeinschaftlichem Besitz. Von ihnen und ihren Schwestern stammten die übrigen Götter und Göttinnen der neuen Familie ab; Niemand ging an der Weltherrschaft leer aus, sondern Allen wurden nach und nach bestimmte Aemter und Würden übertragen. — Noch aber stand das neue Regiment keineswegs fest. Kronos hatte, bei seinem Sturze, den Vaterfluch gegen den Sieger wiederholt und der auf Befehl des Jupiter an den Caucasus angeschmiedete Titane *Prometheus* hatte dem jetzigen Weltherrscher gleichen Sturz wie den beiden Vorfahren geweissagt, wofern er sich nicht abhalten lasse, das im tiefsten Elende schmachtende Menschengeschlecht von der Erde zu vertilgen; der Abkömmling eines sterblichen Weibes werde ihm dereinst zu Hülfe kommen müssen. Die prophezeite Gefahr rückte denn auch im Laufe der Jahrhunderte heran. Gäa nämlich, welche dem Jupiter zürnte, dass er das Recht des Siegers gemissbraucht und die Titanen, ihre Söhne, zu ewiger Haft verurtheilt, gebar aus Rache die





himmelstürmenden *Giganten*, welche durch die blosse Kraft der Götter nicht überwunden werden konnten. Da Kronion jedoch jenen Rath des Titanen beachtet und die Menschen verschont hatte, gelang ihm die Abwendung dieses äusserst bedrohlichen Angriffs. Unter Giganten ist erzählt, wie er durch den Beistand des von der Alcmēne geborenen *Hercules* in einer furchtbaren Schlacht, woran die sämmtlichen Götter Theil nahmen, über diese scheusslichen Riesen obsiegte. Wir sehen hier den Ueber-



winder derselben nach einem Cameo dargestellt. Endlich erschien noch ein Gegner, um ihm die Herrschaft streitig zu machen, der von der Gäa und dem Tartarus ausgebrütete *Typhon* oder *Typhōeus*, ein hunderthäuptiges und flammenspeiendes Ungeheuer, dessen Anblick so entsetzlich war, dass die Götter sich in allerlei Thiergestalten verbargen und nach Ägypten flohen. Nur Jupiter stellte sich ihm entgegen und war bereits, wie eine Sage berichtet, im Ringkampfe mit dem schrecklichen Unhold erlegen, welcher dem Götterkönige die Sehnen an Händen und Füssen aufschnitt, ihn hülflos in die corycische Grotte am Parnass einsperrte und durch einen gräulichen Drachen, Namens Delphyne, bewachen liess. Der listige *Hermes* (Mercurius) indessen rettete den Gelähmten und als

er wieder geheilt war, bekämpfte er von neuem das Scheusal, auf einem geflügelten Wagen fahrend, diessmal aber blos mit den ferntreffenden Blitzen. Der Wirkung solcher Geschosse konnte Typhon nicht widerstehen, er ward zerschmettert und von Jupiter mit dem Ätna bedeckt, unter welchem seine Leiche fortglüht, von Zeit zu Zeit feurige Ausbrüche verursachend. — So waren denn alle Feinde der neuen Weltordnung glücklich aus dem Felde geschlagen. Schon vor den letzten Kämpfen hatte Jupiter, durch Erzeugung von Söhnen und Töchtern, die Zahl der Götter und Helden vermehrt. Seine erste Gemahlin war Metis, die ihm befreundete Göttin der Klugheit; diese sagte ihm jedoch voraus, das Kind, das sie unter dem Herzen trage, werde ihm die Herrschaft rauben. Gewarnt durch das Beispiel seines Vaters Kronos, verschlang er daher die Gattin vor der Niederkunft, in der Absicht, das Kind selbst zu gebären und dadurch sich unterthänig zu machen. Als nach geraumer Zeit die Wehen eintraten, bestellte der schwangere Gott den *Vulcanus* (Hephästos), welcher ihm mit der Axt das Haupt öffnen musste; worauf aus demselben die Göttin *Minerva* (Pallas Athēne) hervorsprang, völlig erwachsen, wie Pindar singt, und in ihrer ganzen kriegerischen Waffenrüstung. Zur zweiten Gemahlin erkor Jupiter die *Themis*, welche ihm die *Horen* und *Parzen* (Moiren) schenkte; von andern Göttinnen, die seiner Liebe sich erfreuten, wiewohl die um Einzelnheiten unbekümmerten Sagen sich widersprechen, gebar ihm seine Schwester *Ceres* (Demēter) die reizende *Proserpina* (Persephŏne), *Mnemosyne* die *Musen*, die Oceanide *Eurynŏme* die *Grazien*, *Diŏne* die *Venus* und endlich *Latōna* (Leto) den *Apollo* und die *Diana* (Artĕmis). Bevor aber das letztere Zwillingspaar das Licht erblickte, war Jupiter bereits mit seiner Schwester *Juno* (Hera) verbunden, die fernerhin als rechtmässige Gattin an seiner Seite prangte und den Weltthron mit ihm theilte. Vier Kinder, *Hebe*, *Ilithyia* (Eileithyia), *Mars* (Ares) und *Vulcanus* (Hephästos), entsprossten aus dieser Ehe, die zwar heilig und dauerhaft, aber nicht vollkommen glücklich war. Denn

wie unter Juno erzählt ist, hegte die Gemahlin vornehmlich eine unablässige, wiewohl oft gegründete Eifersucht gegen den Gemahl; dieser stieg, abgesehen von jenen Verbindungen mit Göttinnen, häufig auf die Erde nieder, anfangs um das Menschengeschlecht kennen zu lernen, die Guten, wie *Baucis* und *Philēmon*, zu belohnen, die Bösen, wie *Lycāon* und *Salmōneus*, zu bestrafen. Bald aber gefielen ihm die sterblichen Schönen, die er bei diesen Streifereien erblickte; sie nahmen seine Gunstbezeigungen theils ohne Widerstand an, wie *Maja*, die den *Mercurius* (Hermes), und *Semele*, die den *Bacchus* gebar. Theils gewann sie der Götterkönig durch List, indem er seine Gestalt verwandelte; so entführte er als Stier die *Europa*, die auf der Insel Creta Mutter des *Minos*, *Rhadamanthus* und *Sarpēdon* wurde. Als Schwan umfing er die *Leda*, welche die beiden *Dioscuren* und die *Helĕna* hervorbrachte; als goldener Regen rauschte er der gefangenen *Danăë*, der Mutter des *Perseus*, in den Schooss; als Adler raubte er den schönen *Ganymēdes* und machte ihn auf dem Olymp zu seinem Mundschenken. *Jo* dagegen, die er bei seiner Umarmung in eine Wolke hüllte, wurde von ihm aus Vorsicht in eine Kuh verwandelt. Einer andern List bediente er sich, um mit *Alcmēne* den grössten Helden Griechenlands, den *Hercules*, zu erzeugen. Diese und ähnliche Freiheiten verzieh Juno, deren eifersüchtiges Auge beständig wachte, so wenig, dass sie im Gegentheil sowohl auf die von ihrem Gatten dergestalt bevorzugten Mütter, als auf deren Sprösslinge und Nachkommen Jammer, Unglück und Verderben ausschüttete, soweit ihre zornige Hand reichte. — Jupiter indessen kehrte sich nicht im Geringsten an die Vorwürfe der hadernden Gattin. Er war nunmehr der Oberherr der Götter, des Himmels und der Erde; seine Macht hatte einen solchen Gipfel erstiegen, dass er selbst die Titanen aus dem Tartarus zu befreien und seinen Vater Kronos zum König über das „Eiland der *Seligen*" einzusetzen wagen durfte. Die Höhen des Olympos erbebten unter der Wucht seines Ganges, ja, schon bei dem blossen Nicken seines Hauptes

und bei dem Winke seiner Augen. Die Götter mussten ihm alle ohne Unterschied gehorchen. Zwar versammelte



er sie, wie ein Hausvater die Seinigen, täglich an der olympischen Tafel, die mit Nectar gefüllte Schale ging von dem Munde des Einen zum Andern oder Hebe kredenzte, bei festlichen Gelegenheiten, dem Ersten wie dem Letzten der Gäste den Trank der ewigen Jugend und Unsterblichkeit. Allein stolze Worte verkündigten ihnen nicht selten die unendliche Gewalt des Jupiter; er fühlte sich nicht nur jedem Einzelnen überlegen, sondern auch Allen zusammengenommen. Sie würden nicht im Stande sein, rühmt er sich bei Homer, ihn an einer goldenen

Kette vom Himmel auf die Erde herabzuziehen, wenn sich auch alle Götter und Göttinnen daran hingen und ihre Kräfte anstrengten; umgekehrt aber würde er allein, sobald er die Kette ergriffe, nicht nur die Götterschaar, sondern zugleich Erde und Meer emporziehen und wenn er die Kette sodann um das Felsenhaupt des Olympos schlänge, das gesammte Weltall in der Schwebe erhalten. Wie er dabei droht, die Ungehorsamen unter ihnen schimpflich zu peitschen oder in das tiefe Dunkel des Tartarus zu schleudern, so macht er auch ein andermal wirklich von seinem Uebergewichte Gebrauch. Hier vertilgte er durch eine grosse Sündfluth das verdorbene Menschengeschlecht, erlaubte jedoch, dass *Deucalion* und *Pyrrha* ein neues hervorzauberten; dort erschlug er mit seinem Blitzstrahl den heilkundigen *Äsculapius* (Asklepios), den Sohn des Apollo, und verbannte den Vater selbst eine Zeit lang auf die Erde, weil dieser aus Rache die Cyclopen erschoss, die den Blitz verfertigt hatten. — Im Aether thronend, versammelte Jupiter die Wolken um die Zinnen der Berge und schuf das Wetter. Namentlich sehen wir ihn als *Regengott* (Jupiter pluvius) dargestellt. Doch er regnete nicht bloss, sondern hagelte auch, schneite, thaute, schickte die Winde und spannte den Regenbogen aus, welcher in der Ilias ein Zeichen der Kriegsnoth oder des schauerlichen Wintersturmes ist. Der Blitz, die vornehmste Stütze seiner Herrschaft, brachte ihm den Beinamen des *Donnerers* (Jupiter tonans). Im Allgemeinen priesen ihn die Menschen als ihren erhabensten Schicksalsgebieter, von welchem Alles ausging, Gutes und Böses, Reichthum oder Armuth, Segen oder Elend, Leben oder Tod. Die Könige verdankten ihm, dem Götterkönige, ihren Zepter, ihre Macht und die Summe ihrer Rechte. Von seinem Willen hing Sieg und Beute ab. Er war der Hort der *Gastfreundschaft* (Jupiter hospitalis),



der *Verwandtschaft* oder Familie, des *Hauses* und *Heerdes*, der *Freundschaft* und *Liebe*, der *Schutzflehenden*, *Bedrängten* und *Bettler*. Endlich der Schirmherr des *Eidschwurs* und der furchtbare Rächer des Meineids. Dass er aber ausser der physischen Allgewalt auch die höchste Weisheit besass, erhellt am sichersten aus der Gabe der *Weissagung*, welche ihm vor allen andern Göttern verliehen war. Einerseits verkündigte er selbst die Zukunft durch Blitz, Donner und andere Himmelszeichen, durch Vögelflug und Opferthiere, ingleichen durch Stimmen seiner Orakel, deren berühmtestes zu Dodōna blühte. Andrerseits weissagte Apollo nichts Anderes, als was ihm sein Vater Jupiter vorschrieb. Damit zuletzt jede Vollkommenheit, jede Glorie das Haupt des Weltlenkers umglänzte, so wurden ihm späterhin auch sämmtliche Schicksalsgottheiten, die *Furien* wie die *Keren*, die *Nemĕsis* wie die *Ate*, die *Parzen* wie das *Fatum* als dienende Wesen zur Verfügung gestellt. — Es war natürlich, dass der oberste der Götter die ausgebreitetste Verehrung genoss, und dass man überall seinen Bildsäulen, Altären und Tempeln begegnete. Abgesehen von jenem ägyptischen *Jupiter Ammon*, der in einer Oase der libyschen Wüste herrschte, war er am höchsten gefeiert als Jupiter *Olympius* und Jupiter *Capitolīnus*, jener bei den Griechen, dieser bei den Römern. Denn zu Olympia stand sein prachtvollster Tempel, hier gebot er gleichsam als König über alle griechischen Städte und Völkerschaften, hier wurden ihm zu Ehren die weltberühmten *olympischen Wettspiele* gehalten und seine Bildsäulen in solcher Menge aufgehäuft, dass Pausanias noch vierzig derselben vorfand. Die gelungenste Tempelzierde aber war das von Phidias ausgeführte Ideal des Götterkönigs, ein colossales Wunderwerk aus Gold und Elfenbein, welches in der Höhe zwanzig Ellen mass und den Jupiter auf einem Throne sitzend darstellte. Die oberen Theile seines Körpers waren in den grossartigsten Formen und nackend gebildet, die unteren Theile durch einen goldenen Mantel bedeckt; die Züge seines völlig heitern Antlitzes herrlich

und gross, die von Weisheit zeugende Stirn erhaben, stolz gewölbt und frei, das Auge ernst leuchtend und freundlich offen, der Bau und die Haltung des Kopfes überaus majestätisch, die Breite des Halses, des Nackens und der Schultern, verbunden mit dem mächtigen Haupthaar und dem in starken Wellen herabfliessenden Kinnbart, die höchste männliche Kraft aussprechend. Güte und Milde dagegen hatten ihren Sitz um den Mund des Gottes der Götter. Auf seiner Rechten ragte die Siegesgöttin, zu ihm sich neigend, um ihn zu krönen; in der Linken hielt er das Zeichen seiner Herrscherwürde, das königliche Zepter, und über der Lehne seines kostbaren Thronsessels erhob sich die geheimnissvolle Jungfrau mit dem geflügelten Löwenleibe, die zermalmende *Sphinx*. Das Ganze dieses Meisterstücks, welches den waltenden Weltherrn in vollkommenster Menschlichkeit vorführte und zum Muster für alle nachherigen Bildnisse desselben diente, bot den Eindruck der Rührung, Bewunderung und Anbetung. Jeder Grieche betrachtete es für ein hartes Missgeschick, das Kunstwerk des Phidias nicht mit leiblichen Augen erblickt zu haben; unter den letzten römischen Kaisern soll es nach Constantinopel gebracht und daselbst unter Leo dem Ersten, im Jahre 476, durch einen Brand zerstört worden sein. Uebrigens gab man dem Jupiter auch stehende Gestalt, während der Adler, der mächtige schnelle Königsvogel und Träger seiner Blitze, ihm entweder zu Füssen sass oder auf der Spitze seines Zepters ruhte, womit die Linke geschmückt war. Die Blitze und der flammende Donnerkeil durften als eigenthümliche Kennzeichen selten fehlen, namentlich nicht, wenn er als Blitzschleuderer in einem Wagen daherfliegend abgebildet wurde. — Der Jupiter Capitolinus dagegen thronte, wie sein Name besagt, auf dem Capitol der Stadt Rom und zwar als Jupiter *Optimus Maximus*, der Allgütige und Allmächtige, angerufen. Er war der donnergewaltige Schutzgott der Hauptstadt sowohl als des weiten Römerreichs und hatte den bevorzugtesten Standort inne. Denn auf dem Hügel des Capitols geschah, begleitet von Fest-

opfern, jede über Wohl und Wehe des Staats entscheidende Handlung; dorthin wandte der auf der Bühne zum Volk sprechende Redner, dorthin der Betende sein Antlitz; dort legte in den Schooss des höchsten Gottes, welcher auch der *Unüberwindliche* hiess, der heimgekehrte Feldherr den glänzenden Lorbeerzweig nieder, der während des Triumphzugs in seiner Siegerhand geprangt hatte. Endlich wurden unter der Zinne, die der Gott behauptete, die in Kellergewölben aufbewahrten *sibyllinischen* Bücher hervorgeholt, wenn der Staat die Zukunft durch ein altes Orakel lichten wollte.

Juventas (römisch), s. Hebe (griech.).

Ixion (griech.), ein thessalischer Lapithenkönig, berühmt durch die in der Unterwelt über ihn verhängte Strafe, war der Sohn des Fürsten *Phlegyas*, nach Andern andern Ursprungs. Er beging den ersten hinterlistigen Verwandtenmord, indem er seinen Schwiegervater *Deïŏneus*, als dieser ihm die Brautgabe für seine Tochter abzufordern kam, in eine mit glühenden Kohlen gefüllte Grube stürzte, unter dem Vorgeben, er wolle ihm eine Goldgrube zeigen. Kein Sterblicher wagte den schweren Verbrecher zu entsündigen. *Zeus* selbst erbarmte sich endlich seiner und befreite ihn von der Blutschuld; dabei fand er an dem Reinigen solches Wohlgefallen, dass er ihn mehr als jeden andern Sterblichen begünstigte und an der olympischen Göttertafel speisen liess. Allein Ixion lohnte so viele Huld mit Undank, er strebte nach der Liebe der erhabenen *Hera* (Juno), die ihn bei ihrem Gemahl verklagte. Dieser verzieh dem Frevler anfangs und schuf eine der Hera gleichende Wolkengestalt, die *Nephĕle*, welche nunmehr der getäuschte Liebhaber umarmte; es heisst, dass die *Centauren* aus dieser seltsamen Verbindung hervorgingen. Ixion prahlte jedoch mit der Gunst, die ihm, wie er glaubte, von der Götterkönigin geworden sei; da verstiess Zeus den schamlosen Freund aus dem Himmel. Wir sehen ihn hier, nebst *Tantălus* und *Sisy̆phus*, in der Unterwelt büssen, in die er hinabgestürzt

wurde. Auf ein windgewirbeltes, ewig rollendes Rad ge-



heftet, musste er sich ausserdem noch von den *Furien* geisseln lassen.

Jynx (griech.), ein Zaubervogel der Liebe, von der wunderbaren Beweglichkeit seines Halses *Wendehals* genannt, die iynx *torquilla*. Man spannte ihn mit Flügeln und Füssen auf ein vierspeichiges Rädchen, drehte es fleissig um und hoffte durch diese Schwingung das kalte oder spröde Herz, wie durch einen geistigen Bann, in den Taumel der Liebe zu versetzen. Wie Pindar singt, bediente sich *Medēa* zuerst dieses Kunstmittels, um in *Jason*, den sie liebte, Gegenliebe zu entzünden. Auf alten Denkmälern aber hält gewöhnlich der Jüngling, dem Mädchen gegenüber, den Zaubervogel in der Hand. Jynx war, der Sage nach, die schöne Tochter des *Pan* und der *Echo*; begabt mit Zauberkräften, stand sie im Dienste der *Jo* und lockte den *Zeus* zu dieser Jungfrau hin. Wofür sie von der zornigen *Hera* in den genannten Vogel verwandelt wurde, in welchem der vorige Liebeszauber fortlebte, eine ähnliche Wirkung äussernd, wie sie der bekannte Wundergürtel der *Venus* hervorbrachte.

Izeds (persisch), eine Schaar guter Geister oder Genien, die unter den sieben *Amschaspands* stehen, also nur göttliche Wesen zweiten Ranges. Ihre Anzahl beläuft sich auf achtundzwanzig; sie liegen mit Ahriman und seinen bösen Geistern in ewigem Streite.

K.

Die mit K anfangenden griechischen Namen sind meist unter C gesetzt worden.

Kabiler (indisch), der Sohn des *Kartamen*, eines Urvaters der *Braminen*, welchen Brama durch eine Bewegung seines Angesichts erzeugte, war einer der grössten Weisen und Heiligen. Obgleich ein Enkel des Brama, galt er doch für eine Verkörperung des *Wischnu*. Seine neun Schwestern wurden an die andern neun Urväter des Braminengeschlechtes vermählt.

Kajomorts (persisch), der heilige *Urmensch*, Mann und Weib zugleich, entsprossen aus dem von *Ahriman* getödteten Urstier *Abudad*. Auch dieses Wesen wollte der Gott der Finsterniss, um die Bevölkerung der Erde doch noch zu verhindern, durch die Schaaren seiner bösen Geister umbringen lassen. Allerdings erlag Kajomorts nach dreissigjährigem Widerstande gegen die Uebermacht; allein aus seinen die Erde befruchtenden Säften erwuchs, im Verlauf von vierzig Jahren, ein mächtiger und doppelstämmiger, wie ein Menschenpaar gestalteter Baum, welcher statt der Früchte zehn Menschenpaare hervortrieb, deren eines unsere *Stammältern* waren. Ahriman verführte sie jedoch zur Sünde, wesshalb sie des ewigen Lebens verlustig gingen und bis zur Auferstehung zu büssen haben.

Kali (indisch), die böse Hälfte der mit *Schiwa* vermählten Göttin *Bhawani*, die furchtbare Rächerin der Sünde,

ein zorniges Wesen, welches nur Tod und Vernichtung kennt. Demgemäss ist sie schwarz von Farbe, mit sechszehn Armen und vier gewaltigen Hauzähnen ausgerüstet und von Flammen umgeben. Zuweilen bringt man ihr sogar Menschenopfer und eine Menge Schwärmer lassen sich von den Rädern des Wagens zermalmen, der das Bild der Göttin festlich vorüberfährt.

Kalighi (indisch), die *zehnte* Verkörperung des *Wischnu*, die noch erwartet wird.

Kamadewa (indisch), wörtlich „der Gott der Begierde", der *Liebesgott* der Indier, ein Sohn des *Himmels* und der *Täuschung*, ist vermählt mit *Retti*, der Zärtlichkeit. Er wird bald mit dieser jungen blühenden Gattin, bald allein auf einem Papagai reitend, dargestellt. Sein Bogen besteht aus Zukkerrohr, die Bogensehne aus einer Bienenschnur, die Pfeilspitzen aus rosenrothen Blüthenknospen des *Amra*baums, mit welchen ihm *Wassant*, der Blüthenzeitgott, sein treuer Begleiter, den Köcher beständig zu füllen pflegt. Bezeichnend für seinen Charakter sind auch die Beinamen, die man ihm häufig giebt, der körperlose, der herzentsprungene, der rastlose Gott. In den Gefilden von Agra, wo die schönsten Frauen Indiens wohnen, ist Kamadewa's Lieblingsaufenthalt. Die Götter wünschten einst, dass *Schiwa* sich von neuem vermählen möchte, damit ihn die Liebe minder grausam stimme; es



gelang nur durch eine ausserordentliche List, die der Liebesgott und seine Gemahlin anwendeten.

Kamdewa (indisch), die mit Göttermacht ausgerüstete Kuh, welche alle Wünsche erfüllt und ihrem Besitzer sich nicht entreissen lässt. Sie ward aus dem Milchmeer geboren, als die Götter in demselben, um die Amrita zu bereiten, den Berg *Mandar* wie einen Kreisel herumdrehten.

Kamöne, s. Camēna.

Kartamen (indisch), s. Kabiler.

Kartikeya (indisch), ein Sohn des *Schiwa* und der *Bhawani*, der Kriegsgott der Indier und ein gewaltiger Feldherr, erhielt seinen Namen von den sechs *Kartiga's*, einem Gestirn, durch welches der Neugeborene gesäugt und genährt wurde. Er geniesst hoher Verehrung und hat eine Menge Tempel. Weil dem Kinde sechs Köpfe, von jeder Amme einer, erwuchsen, hiess er auch der sechsfach sehende Gott. Das Heldengedicht Ramayana schildert das Wunder seiner Geburt.

Kasyapa (indisch), der Gott des *Himmels*, dem *Urănus* der Griechen ähnlich, hatte drei Gemahlinnen. Die erste, *Aditi*, die Göttin des Tages, gebar ihm die zwölf Sonnengötter, welche die zwölf Monate des Jahres regieren, gemeinschaftlich *Aditya's* genannt, unter ihnen aber den eigentlichen Sonnengott *Indra*, den König des Firmaments. Die zweite, *Diti*, die Göttin der *Nacht*, wurde Mutter von lauter Riesen und Ungeheuern; denn sie war selbst ein finsteres böses Wesen. Von der dritten, *Maja*, der Göttin der *Täuschung*, entspross ihm *Kamadewa*, der Liebesgott.

Kaylasa (indisch), s. Schiwa.

Kenresi (tübetanisch), der Schöpfer des Menschengeschlechts, welcher aus dem Kern der Padmablume zwar als ein schöner Knabe hervorging, aber die Gestalt eines Affen annahm und sich *Prasrinpo* nannte. Die Göttin *Kadroma*, zu seiner Gemahlin erwählt, verwandelte sich in eine Aeffin, welche *Prasrinmo* hiess. So wurden denn diese beiden Affen, die zuerst Tübet bevölkerten, die Urältern der über die Erde sich ausbreitenden Menschen.

Kere (griech.), eine Tochter der Nacht, die verderbliche Göttin des *Todesgeschickes*, in der Mehrzahl Keren. Sie bringen theils unmittelbaren Tod, theils bereiten sie das dem Tode zuführende Verhängniss, und da dieses tausendfach sein kann, ist ihre Zahl unbegrenzt. Kere in der Einheit bedeutet häufig den *Tod* selbst; ihm lässt sich entrinnen, wenn er blos von Menschenhand angedroht wird. Die Göttinnen dagegen sind unwiderstehlich, sie treffen stets das Opfer, auf welches sie zielen, und reissen auch den Widerstrebenden mit sich fort, hier in Krieg und Schlacht, dort in den Hades. Hesiod giebt ihnen schwarze Gestalt, düsteres Auge und gewaltige Krallen, womit sie die Verwundeten umklammern, um ihnen, unter dem Knirschen ihrer weissen Zähne, das Blut auszusaugen; zugleich nennt er sie unnahbar, blutbesprengt und so blutgierig, dass sie um die Erschlagenen sich zanken. Als Göttinnen des Schlachtfeldes sind sie den nordischen *Walkyren* nicht unähnlich. Sonst erhält jeder Mensch schon bei der Geburt seine Kere.

Kiew (slavisch), die heilige Russenstadt, worin alle Götter versammelt waren und Tempel oder Altäre hatten, bedient von einer zahlreichen Priesterschaft. Der daselbst strömende Bug war so hoch verehrt wie der Ganges in Indien.

Kirin (chinesisch und japan.), ein wunderbares, seltenes Thier, welches im Rufe grosser Heiligkeit steht, weil es



nicht nur eine Seele, sondern auch Vernunft besitzen soll. Die Chinesen geben ihm die Gestalt eines drachenähnlichen Hundes, die Japanen bilden es wie einen Hirsch ab, der sein Geweih auf den Schultern trägt. Uebrigens hält man den Kirin für ein ungewöhnlich gütiges Wesen, dessen Erscheinung jedesmal, wenn sie stattfindet, eine wichtige Begebenheit ankündigt oder die Geburt eines bevorzugten Menschen bedeutet.



Kobold (mittelalt.), ein Hausgeist, begabt mit übernatürlichen Kräften, sonst *Heinzchen*, *Kurtchen* und *Knechtchen* genannt. Seine Gestalt denkt man sich hässlich und zwerghaft, doch kann er bald diesen, bald jenen Körper annehmen, nach Belieben sich sichtbar oder unsichtbar machen. Genug, er ist ein spukhaftes Wesen, welches sich gern in den Winkeln der Häuser und Viehställe aufhält und des Nachts sein Schlafstellchen am warmen Heerde sucht. Den Menschen fügt er, abgesehen von kleinen Neckereien, keinen Schaden zu; im Gegentheil beschützt er das zu seiner Wohnung erwählte Haus vor allerlei Gefahr, hilft den Dienstboten heimlich bei ihrem Tagewerk und bringt diesen oder jenen Segen. Trotz solcher Gutmüthigkeit rächt er sich empfindlich, sobald er vernachlässigt oder gereizt wird. Auch giebt es tückische und böse Kobolde, vorzüglich unter der Classe der *Berggeister* oder *Bergmännchen*, von welchen unter Gnomen, ihrem gewöhnlichen Namen, die Rede ist. Farbe, Aussehen, Kleidung, Charakter und Benennung wechselt mit den Vorstellungen, die verschiedene Völker von dergleichen Wesen haben.

Krasopanj (slavisch), wörtlich „die schöne Frau", die *Liebesgöttin* Mährens, welche in ihrem prachtvollen Tempel zu Brünn auf einem Wagen stand, den zwei Schwäne und ein weisses Taubenpaar zogen. Auch in Olmütz hatte sie einen Tempel und galt für die vorzüglichste mährische Gottheit.

Krischna (indisch), s. Wischnu, der in seiner *achten* Avatara oder Verkörperung *Krischna* hiess. Vergl. auch Gopia.

Krok (slavisch), s. Libussa.

Kronos (griech.), s. Saturnus (römisch).

Kschetria (indisch), die aus *Brama's* Armen geschaffene Kaste der Krieger, die zweite von den vier scharfgeschiedenen Volksklassen, zwar so edel, dass selbst die Fürsten zu ihr gehören, demungeachtet aber tief unter die *Braminen* gestellt, welche die erste Abtheilung bilden. Eine Bettlerstochter aus der heiligen Braminenkaste würde auf sich und ihren Stamm einen unauslöschlichen Schimpf laden, wenn sie einem König ihre Hand reichte.

Kunti (indisch), s. Pandu.



Kurma avatara (ind.), die *zweite* Avatara oder Verkörperung des *Wischnu*, welcher sich veranlasst fand, die Gestalt einer *Schildkröte* anzunehmen. So sehen wir ihn hier als solche mit menschlichem Oberleib abgebildet. Denn als die Götter, um die *Amrita* (Nektar) zu bereiten, den grossen Berg *Mandar* im Milchmeer umdrehen liessen, drohte derselbe in der Tiefe des letztern zu versinken; diesem Unglück

beugte Wischnu vor. In eine Schildkröte sich verwandelnd, unterstützte er den Weltberg, der seitdem sammt der Welt auf dem Rücken des göttlichen Körpers ruht.

Kurudu (lamaisch), eine mit schriftlichen Gebeten angefüllte Trommel, die so gedreht wird, dass das Papier nach und nach zur Oberfläche gelangt und die Gottheit selber die frommen Worte lesen kann, die darauf stehen. Denn die Betenden unterhalten sich mittlerweile von beliebigen Angelegenheiten.

Kuru's (indisch), s. Pandu.

Kwaser (nordisch), s. Quaser.

L.

Labdăcus (griech. Labdakos), s. Cadmus.

Labўrinth (griech.), s. Dädălus und Minos.

Lachĕsis (griech.), die mittelste der drei *Parzen*, welche den Lebensfäden *spann*. S. Parzen.

Lada oder Lado (slavisch), die Göttin der *Liebe* und Schönheit, die man sich bei Vermählungen durch Opfer geneigt machte. Sie hatte drei Söhne, *Lel*, die Liebe, *Did*, die Gegenliebe, und *Polel*, die Ehe. Hauptsächlich wurde sie von den Russen in Kiew verehrt, wo auch die andern Götter prangten.

Laërtes (griech.), s. Ulysses (Odysseus).

Laga (nordisch), die Göttin der Flüsse und Quellen, die Freundin des *Odin*, der täglich in ihrem unter den Fluthen befindlichen Silberpallaste Erfrischung suchte.

Lajus (griech. Laïos), s. Ödĭpus.

Lakschmi (indisch), die mit *Wischnu* vermählte Göttin der *Schönheit* und Anmuth, welche gleich der griechischen *Aphrodite* aus dem Schaume des Meeres ent-

spross. Wir sehen sie hier als das weibliche Ideal der Indier abgebildet, womit die Dichter jede reizende Jungfrau zu vergleichen pflegen. Ausserdem wird sie nicht nur als die Göttin des Ueberflusses (*Sri* oder *Schiri*) und der allgemeinen Glückseligkeit (*Mangola Dewta*) betrachtet, sondern auch, weil sie die Gemahlin des erhaltenden Gottes Wischnu bleibt, wie oft sich dieser auch verkörpern mag, als die grosse Welt- und Göttermutter (*Ma*) angebetet, gleich der *Cybĕle* in Phrygien.



Lāma (lamaisch), s. Dalai Lama. Uebrigens nennen die Mongolen alle ihre Priester, die Kalmücken wenigstens ihre vornehmsten Geistlichen *Lama's*, wörtlich *Mütter*, wodurch gesagt wird, dass sie wie zärtliche Mütter für alle lebende Geschöpfe besorgt sind. *Dalai Lama* bedeutet daher die „sehr grosse“ Mutter der Seelen; er herrscht in Tübet und ist eins der drei Grosslama's, von welchen die beiden andern Bogdo Lama und Dairi genannt werden, jener in der Mongolei, dieser in Japan das höchste Oberhaupt. Zwei dem Dalai Lama selbst an Rangordnung zunächst stehende Priester heissen *Tischu Lama* und *Taranant Lama*; doch können sie nie ein Grosslama werden. Ueber Lamaismus s. Buddha.

Lamien (griech.), weibliche Gespenster und popanzartige Schreckbilder.

Lancelot (britisch), gewöhnlich Lancelot vom See genannt, weil er von der Fee Viviana in einem *See* erzogen worden war, zeichnete sich als einer der berühmtesten Ritter der Tafelrunde aus, S. Arthur, dessen Gemahlin *Ginevra* die Dame seines Herzens war.

Laocŏon (griech. Laokoon), ein Priester des *Apollo* zu

Troja, berühmt durch sein tragisches Ende. Als die Trojaner nämlich das von den Griechen zurückgelassene hölzerne Riesenpferd, in dessen Bauch die vornehmsten Helden sich listig verborgen hatten, in die Stadt hineinzogen, ahnte Laocoon Betrug bei dem Anblick desselben. Er war zufällig beauftragt worden, dem Meergott *Neptun* (Poseidon), dessen eigenen Priester man getödtet hatte, ein feierliches Opfer zu bringen. Während er dies mit Hülfe seiner zwei Söhne verrichtete, unterliess er nicht, seine Landsleute vor dem sonderbaren Rosse zu warnen, indem er ihnen rieth, es zu verbrennen. Ja, im zornigen Eifer schleuderte er sogar eine Lanze in das verdächtige Holzpferd, um zu beweisen, dass es kein Heiligthum der *Minerva* (Athēne) sei, wie der schlaue Grieche Sinon, der absichtlich zurückgeblieben war, den Trojanern meineidig versicherte. Allein da geschah es, dass die den Griechen gewogene Minerva ein ungeheueres Schlangenpaar abschickte, welches aus dem benachbarten Meere, von den Gestaden der Insel Tenĕdos, jählings heraufstürzend und in fürchterlichen Windungen die um die Festaltäre versammelte Menge überfallend, den Priester Laocoon sammt seinen beiden Söhnen umklammerte und unter den schauderhaftesten Qualen erwürgte. Hierauf krochen die Unholde in den Tempel der Minerva und suchten unter dem Schilde der Göttin Schutz. — Die in scheuer Verwirrung auseinandergestobenen Trojaner indess verblendete dieses Ereigniss vollends; sie erblickten darin eine gerechte Strafe der Götter für den Unglauben des Laocoon und liessen alle Furcht vor Verrätherei fahren. Die Griechen kehrten des Nachts zurück, die eingesperrten Heerführer stiegen aus dem Pferd und Troja sank in Schutt und Asche. Unter den Dichtern verherrlichte Sophokles durch eine jetzt verlorene Tragödie, Virgil durch eine meisterhafte Stelle der Äneide das traurige Loos des Vaters und seiner Söhne; von den bildenden Künstlern aber verfertigte Agesander, unterstützt von Athenodōrus und Polydōrus, seinen Söhnen, die weltberühmte *Gruppe des leidenden Laocoon*, die sich im Vatican befindet. Jahrhunderte

lang unter Trümmern verborgen, wurde dies Kunstwerk im Jahre 1506 aus einem am esquilinischen Hügel gelegenen Weinberge des Römers Felix de Fredis ausgegraben und namentlich von Winckelmanns Meisterhand, von Lessing und Göthe geschildert, ästhetisch beurtheilt und gewürdigt. Uebrigens weichen die Sagen in den Ursachen des über Laocoon eingebrochenen Verhängnisses ab.

Laomĕdon (griech.), der vorletzte König von Troja, der Vater des *Priămus* und der schönen *Hesiŏne*, führte durch seine Wortbrüchigkeit die erste Zerstörung der Troerstadt herbei. Er hatte nämlich seine Tochter Hesione an einen Felsen binden müssen, um durch das Opfer derselben das Land von einem Meerungeheuer und von einer Pest zu befreien, womit die Götter *Neptun* und *Apollo* sich rächten, weil der König ihnen den für die Erbauung der trojanischen Mauern ausbedungenen Lohn vorenthielt. Zur rechten Zeit kam *Hercules* an der Küste vorüber und als er die gefesselte Jungfrau gewahrte, versprach er sie zu retten, wenn ihm der Vater die göttlichen Rosse geben wolle, die *Zeus* dem Könige Tros, dem Grossvater des Laomedon, zum Ersatz für den nach dem Olymp entführten *Ganymēdes* geschenkt hatte. Der bedrängte Fürst sagte dies zu, Hercules vertilgte das Ungeheuer und forderte seinen Lohn; aber auch diesmal brach Laomedon die Bedingung. Der Held überzog ihn daher späterhin, als er bessere Musse dazu hatte, mit Krieg; die Stadt ward erobert und verheert, der treulose König fiel sammt allen seinen Kindern bis auf Priamus und Hesione, die in Gefangenschaft geriethen. Die Letztere vermählte der Sieger mit seinem Kampfgenossen, dem tapfern *Telămon*, dem sie den *Teucer* gebar. Vergl. Hercules.

Lapīthen (griech.), eine den *Centauren* ähnliche wilde Völkerschaft Thessaliens, welche von *Lapĭthes*, einem Sohne des *Apollo* und der *Stilbe*, einer Tochter des *Peneus*, abstammte. Die Lapithen lebten in ewigen Kriegen mit den Centauren, obgleich sie von einer Sage sogar zu den nächsten Stammverwandten derselben gemacht werden; denn Apollo und Stilbe sollen auch den *Centaurus*, den

Ahnherrn der Centauren, erzeugt haben. Unter ihrem König *Pirithöus* (Peirithoos), bei Gelegenheit der Hochzeit desselben, fiel jener berühmte mörderische Kampf vor, der für die Centauren so verderbenvoll endete, da die Lapithen durch *Theseus* unterstützt wurden.

Laren (römisch), *häusliche Schutzgötter* oder Familiengötter, die am Heerd aufgestellt wurden, zuweilen auch in den Schlafzimmern oder besonderen Gemächern, kleine Bilderchen von Stein, Metall oder Holz. Die guten Seelen Verstorbener dachte man sich als dergleichen schützende Wesen; von ihnen hing Sicherheit, Ruhe und Frieden des Hauses ab. Ihr Name soll entsprungen sein aus *Lar*, einem etruskischen Stammwort, welches *Herr* bedeutete und den Königen beigelegt wurde. Ausser vielen andern Ehrenbezeugungen brachte man den Laren, bei wichtigeren Angelegenheiten, ein Kalb, ein Ferkel oder Lamm; sonst opferte man ihnen Weintrauben, Aehrenkränze, Kuchen und Honig, auch weihte man ihnen von jeder Mahlzeit einen Theil der Speise. Doch gab es nicht bloss häussliche (familiares), sondern auch *öffentliche* (publici) Laren, welche über den Segen der Stadt und des Reiches wachten und die Ehre besonderer Feste genossen. Cäsar und Augustus wurden als Laren vergöttert. Man unterschied ferner eine höhere und niedere Gattung; Alexander Severus besass desshalb einen doppelten Ehrenplatz für seine Laren, hier prangten Abraham und Christus als ersten, dort Plato, Cicero und Virgil als zweiten Ranges. Gewöhnlich stellte man sie *paarweise* auf, der Sage zufolge, nach welcher *Mercur* mit der Nymphe Lara zwei Zwillingssöhne zeugte, die von ihrer Mutter den Namen Laren erhielten. Als solche Schutzgötter waren sie den *Penaten* (den Göttern des Lebens) in jeder Beziehung gleich; der Name machte einen so geringen Unterschied, dass sie oft mit einander verwechselt wurden. Die Laren indessen erstreckten ihren Einfluss weiter als die Penaten; sie beschützten die Reisenden zu Land und zu Wasser, wendeten von den Kreuzwegen, wo man in rohen Zeiten ihre Capellen sogar mit Kinderopfern für eine unterirdi-

sche Göttin *Mania* befleckte, die von einem zufälligen Zusammenstoss zu befürchtenden Gefahren ab und behüteten endlich auch die Fruchtfelder.

Larven (römisch), *Spukgeister*, s. Lemuren.

Lästrygonen (griech.), ein fabelhaftes Riesenvolk, menschenfresserisch wie die *Cyclopen*, auf der Nordwestküste Siciliens wohnhaft.

Laternenfest (chinesisch), ein heiteres Fest, das man in ganz China zum Andenken an die verlorene und mit Laternen wiedergefundene Tochter eines Mandarinen feiert. Die dazu bestimmten Laternen sind gross und sechsseitig, bestehen aus buntgefärbten und oft mit zierlichen Malereien geschmückten Papierstreifen oder Seidenstoffen und werden, sobald es dunkelt, nicht nur in dem Innern der Häuser zahlreich angezündet, sondern auch auf die Aussenwände jeglicher Gebäude ausgehängt und von unabsehlichen Menschenzügen durch die Strassen getragen.

Latīnus (römisch), s. Änēas.

Latōna (römisch) und Leto (griech.), die Tochter des Titanen *Cöus* (Koios) und seiner Schwester *Phöbe*, eine Göttin des Himmelsdunkels, aber ein freundliches sanftes Wesen. Geliebt von *Zeus*, wurde sie die von den Griechen hochverehrte Mutter des *Apollo* und der *Artĕmis* (Diāna), eines Zwillingspaares, welches unter den Göttern ersten Ranges glänzte. Obgleich sie selbst von uralter göttlicher Abkunft war, sah sie sich doch dem grimmigsten Hasse der *Hera* (Juno) ausgesetzt. Denn sobald die Götterkönigin das Geheimniss ihrer Schwangerschaft entdeckte, nahm sie der *Gäa* (Erde) den Schwur ab, die Leto nirgends gebären zu lassen; ausserdem hetzte sie den furchtbaren Drachen *Python* auf die Unglückliche. Diese irrte daher, überall von der Erde ausgestossen, lange Zeit von Gefild zu Gefild; zwei Landleute in Lycien verjagten die Flüchtige sogar von einem Quell, an welchem sie ihren Durst löschen wollte, doch wurden sie, ihrer Unbarmherzigkeit wegen, von der Göttin in Frösche verwandelt. Endlich erhob sich die seither im Meere unstät schwimmende Insel Delos über den Wasserspiegel; Leto betrat

das neue durch keinen Eidschwur verpflichtete Erdstück, welches alsbald stillstand und von *Poseidon* (Neptun) vier Säulen erhielt, die es an den Seegrund festhefteten. Hier gewann denn die Verfolgte einen gesicherten Aufenthalt; in der Nähe des Berges Cynthus, unter einem schattigen Palmbaum, gebar sie das holde Götterpaar. Doch selbst jetzt ruhte die Eifersucht der Hera noch nicht; sie verbot ihrer Tochter *Ilithyia*, der Geburtsgöttin, die Kreissende zu unterstützen. Die Wehen der Leto dauerten daher neun Tage. Da entwand sich Artemis ihrem Schoosse; kaum aber war diese geboren, so half sie der Mutter bei ihrer weiteren Entbindung, und Apollo erblickte das Licht, ein göttlicher Jüngling, welcher schon am fünften Tage nach seiner Geburt den Drachen Python bei Delphi erschoss. So fand Leto an ihren herrlichen Kindern zeitige Helfer. Sie schützten die Mutter gegen die geringste Beleidigung; selbst *Niobe*, eine Freundin, von der sie gekränkt worden war, büsste schrecklich unter den Pfeilen des Rächerpaares, mit welchem und durch welches Leto zu stolzem Ansehen emporstieg.

Laufeja (nordisch), die Mutter des bösen *Loke*, ein mit dem Riesen *Farbaute* vermähltes Jotenweib, sonst auch *Nal* genannt.

Launawater (finnisch), eine böse Göttin, die Mutter aller Plagen und Krankheiten, die sie mit dem Wind erzeugte.

Lavinia (römisch), s. Anēas.

Leander (griech.), berühmt durch seine Liebe zu *Hero*, war ein Jüngling aus Abydus, einer am Ufer des Hellespont gelegenen Stadt Kleinasiens, wo jetzt das Schloss Sultanieh-Hissar steht. Gegenüber in Sestus, am jenseitigen Gestade, wohnte die schöne Hero, eine Priesterin der *Venus*. Die Flamme der Liebe hatte Beide ergriffen, seit sie einander gesehen bei einer der genannten Göttin veranstalteten Festfeier. Allnächtlich schwamm Leander über die Asien und Europa trennenden Gewässer des Hellesponts, um in den Armen der Theuern bis zum Anbruch der Morgenröthe zu ruhen; eine von Hero auf der Thurmzinne des Tempels ausgesteckte brennende Fackel diente dem

Geliebten zur Bezeichnung der Stelle, wo er sicher landen konnte. Jeden Morgen pflegte der kühne Schwimmer nach Abydus zurückzukehren. Eines Nachts indessen harrte die Schöne vergebens auf die Ankunft des Jünglings. Als der Tag graute, erblickte sie endlich, zu ihrem höchsten Schrecken, am Fusse des Thurmes die vom Meer ausgeworfene Leiche desselben. Ein Sturmwind hatte die Fackel verlöscht, als Leander sich bereits auf der Mitte des Stromes befand; des Zielpunkts ermangelnd, war er in den Fluthen ertrunken. Voll Verzweiflung über das Schicksal des treuen Geliebten, stürzte sich Hero von dem Thurme herab und endete ihr Leben an der Seite des Umgekommenen.

Led oder Leda (slavisch), der Kriegsgott der Russen.

Leda (griech.), die Tochter des ätolischen Königs *Thestius* und der *Leucippe*, nach Andern andern Ursprungs, wurde die Gemahlin des Königs *Tyndăreus* von Sparta, dem sie die ruchlose *Clytämnestra* schenkte, die Mörderin ihres Gatten *Agamemnon*. Leda besass jedoch solche Reize, dass sie das Herz des *Zeus* rührte, welcher sich in einen Schwan verwandelte und sie während des Bades überraschte. Hierauf gebar sie zwei Eier, aus welchen die schöne *Helĕna* und die beiden *Dioscuren* hervorgingen; in dem einen nämlich befand sich *Castor*, in dem andern *Pollux* und Helena. Die Alten erzählen aber die Sage sehr verschieden. Hier giebt man die *Nemĕsis* für die von Zeus beglückte Mutter aus; sie habe ein Ei geboren, das der Leda zur Pflege übergeben worden, und aus dessen Schale nur Helena entsprossen sei. Dort berichtet man, auch Castor stamme wirklich von Tyndareus ab, wovon unter Dioscuren gesprochen ist. Homer endlich schweigt über die Fabel des Schwanes, die erst späterhin allgemeine Geltung erlangte und von der bildenden Kunst ausgebeutet wurde. Man stellte die Leda bald im Bade dar, bald auf ein Ruhebett ausgestreckt, an ihrer Seite den schwangestaltigen Gott; sie sträubt sich entweder gegen die Annäherung desselben oder ist eben von ihm überwunden worden. Ein anderes Bild zeigt uns

den Augenblick, wo die von Zeus empfangenen drei Kinder als Drillinge aus einem Ei hervorschlüpfen; die Mutter lehnt sich gemächlich gegen die Kissen eines Ruhebettes zurück, ihrem Gemahl Tyndareus zuhörend, welcher vor ihr steht und sein lebhaftes Erstaunen über das Wunder ausdrückt, das sich zu den Füssen der eben Entbundenen ereignet. Die *Venus*, die dabei nicht fehlen durfte, sieht man nebst andern Personen in ihrer Umgebung.

Lemuren (römisch), sonst *Larven* genannt, im Gegensatz zu den *Laren* und *Manen*, die bösen Geister Abgeschiedener, welche zu ihrer Strafe auf der Erde fortwandelnd spukten und als schlimme Gespenster gefürchtet wurden. Man suchte sie daher an bestimmten Festtagen, unter eigenthümlichen Gebräuchen, aus den Häusern auszutreiben und das Dach von der Anwesenheit solcher Geister zu reinigen.

Lernäische Hyder (griech.), s. Hercules.

Leschie (slavisch), böse Waldgeister, ziegenfüssig und gehörnt, wie die *Faunen* und *Panen* der Alten. Man glaubte aber von ihnen, dass sie ihre Leiber von den winzigsten Gestalten zur ungeheuersten Grösse, bis auf mehrere hundert Fuss, nach Belieben ausdehnen könnten.

Lethe (griech.), der in der Unterwelt oder um die Inseln der Seligen fliessende *Strom der Vergessenheit*, aus welchem die Schatten tranken, sobald sie dahin gelangt waren. Das Wasser hatte die Eigenschaft, die Erinnerung an alles auf der Erde Erlebte aus der Seele zu vertilgen.

Leto (griech.), s. Latona (römisch).

Leucothëa (griech.), die Meergöttin, welche den Schiffbrüchigen einen Schleier oder Gürtel zur Rettung darreichte, s. Ino.

Levāna (griech.), wörtlich die *Empornehmerin*, eine Göttin, unter deren Einfluss die neugeborenen Kinder bei den Römern standen. Der Hausvater brauchte nicht alle seine Kinder anzuerkennen; der neue Sprössling wurde vor ihn auf die Erde gelegt, und hob der Vater ihn auf, so war es ein Zeichen, dass er ihn behalten und im Hause

aufziehen lassen wollte. Liess er dagegen das Kind auf dem Boden liegen, so wurde es ausgesetzt. Levana nun konnte den Vater zur Empornahme bestimmen.

Liber (römisch), s. Bacchus.

Libertas (römisch), die Göttin der *Freiheit*, eine Tochter des *Jupiter* und der *Juno*. Sie hatte zu Rom mehrere prachtvolle Tempel und wurde häufig auf Münzen dargestellt. Da die römischen Sklaven beständig mit unbedecktem Kopfe gehen mussten, so gab man ihr, zum eigenthümlichen Kennzeichen, einen Hut, den sie entweder in der Hand oder auf dem Haupte trug.

Libitīna (römisch), die *Leichengöttin*, in deren Tempel und Hain alles vorräthig war, was zur Bestattung und Todtenfeier diente.

Libs (griech.), der Gott des *Südwestwindes*, wörtlich der *Träufler*, weil er Nässe brachte. Zu Athen wurde er als Jüngling abgebildet, welchen ein leichter Mantel



bedeckte und der in den Händen mehrere Schiffstrümmer hielt. Durch ihn nämlich sollten, nach der Schlacht von Salămis, die Reste der persischen Schiffe als Siegeszeichen an die attischen Gestade geworfen worden sein. Die Römer nannten diesen Wind *Africus*.

Libussa (slavisch), die jüngste Tochter des Herzogs *Krok*, eine berühmte Königin Böhmens, der Zauberkünste überaus mächtig, wie ihr Vater, und noch mehr als dieser wegen ihrer weisen und gerechten Herrschaft gefeiert.

Ihre Schwestern hiessen *Kascha* und *Totka*; sie erlangte den Thron durch das Loos und vermählte sich mit einem Landmann, Namens *Prschemischl*, welchen sie seltsamerweise durch ihr Lieblingsross aufsuchen liess. Viele andere Wunder knüpfen sich an ihre lange und reichgesegnete Regierung. Zuletzt soll sie, als sie die Annäherung des Todes fühlte, ihre mit Edelsteinen prangende goldene Krone in die Elbe oder Moldau versenkt und dabei erklärt haben, der Glückliche, der die Krone nach dem Aussterben ihres Geschlechtes auffinde, werde mit seinen Nachkommen für ewige Zeiten über Böhmen herrschen. Als sie starb, wurde sie zu einer unverweslichen Mumie, und als solche, wie die Sage geht, sitzt Libussa auf dem Wischerad zu Prag noch gegenwärtig.

Libўa (griech.), die Enkelin der *Jo* und die Tochter des *Epăphus*, Königs von Ägypten. Libyen (Africa) erhielt von ihr den Namen. Mit *Poseidon* (Neptun) erzeugte sie den *Agēnor* und den *Belus*, die Stammväter neuer Königsgeschlechter.

Lindwurm (nordisch), s. Drache.

Lingam (indisch), das Symbol der *Zeugung*, unter welchem vorzugsweise der Gott *Schiwa* verehrt wird, das Bild der schöpferischen Naturkraft.

Linus (griech.), ein uralter berühmter Sänger Thraciens, der Sohn des *Apollo* und der *Calliŏpe* oder einer andern Muse, war der Bruder des *Orpheus*. Er übertraf alle seine Vorfahren und Zeitgenossen in der Kunst des Gesanges; weil er sich aber mit Apollo selbst in einen Wettstreit einzulassen gewagt, wurde er von diesem, seinem eigenen Vater, getödtet. Nach Andern erschlug ihn sein Zögling *Hercŭles*, erzürnt über die wegen seiner Ungeschicklichkeit von ihm empfangene Züchtigung. Jedenfalls starb er eines traurigen Todes. Denn nach seinem Namen wurde späterhin jeder *Klaggesang* ein *Linus* genannt. Die Sagen aber über die Person des Sängers widersprechen sich dergestalt, dass man mehrere Linus annehmen möchte.

Lofn oder Löffa (nordisch), die Göttin der *Ehe*, welche

durch ihren Einfluss die Verbindung der Gatten fördert, befestigt und erhält.

Lohengrin (britisch), der Wächter des heiligen *Grals*, ein junger und schöner Held, war eine Zeitlang mit der brabantischen Königstochter *Elsa* vermählt, die er, auf einem Schwane reitend, aus den Fesseln eines bösen Zauberers gerettet hatte. Die Verbindung löste sich aber wegen der Neubegierde der Prinzessin, welche, gegen ihr Versprechen, in den Gatten drang, ihr seine Abkunft zu entdecken.

Loke (nordisch), entweder einer der *Asen* selbst, aber ein boshafter und arglistiger, oder doch ein übermenschliches Wesen, das auf nichts als Schaden und Unheil sann, gleichsam das böse Prinzip der nordischen Götterlehre darstellend. Er war der Sohn des Riesen *Farbaute* und des Jotenweibes *Laufeja* oder Nal. Ein uralter Verwandter des Götterkönigs *Odin*, hatte er nicht nur mit diesem selbst das Blut gemischt und Todesbrüderschaft getrunken, sondern lebte auch anfänglich mit den edeln Asen in freundschaftlichen Verhältnissen. Diese erlitten zuerst bei einem Gastmahle, das der Meergott *Ägir* veranstaltete, die empfindlichste Störung durch die Schmähreden, womit Loke alle Götter und Göttinnen überschüttete. Früherhin hatte ihnen seine ausgezeichnete Verschmitztheit manchen Dienst geleistet; nachdem aber der Bruch geschehen war, stürzte er sie häufig in grosse Verlegenheiten, und selbst seine Kinder gaben ihnen Veranlassung zu keiner geringen Besorgniss. Loke vermählte sich nämlich mit der Riesin *Angerbode* (Angstbotin); er selber war allerdings von schöner Gestalt, zeugte aber die gräulichsten Ungeheuer, den Wolf Fenris, die Schlange Jormungand (Midgardsschlange) und die grässliche Riesin Hel, ein Kleeblatt, das unter den einzelnen Namen geschildert ist, und von dem sich die Asen, nicht ohne Mühe, wenigstens bis zum Weltuntergange (Ragnarokr) befreiten. Auch der Vater, die vierte dämonische Gewalt, musste endlich von ihnen unschädlich gemacht werden. Schon hatte er durch seine tückischen

Anschläge den Donnergott *Thor* in gefährliche Abenteuer mit dem schlauen Riesen *Gejrröd* verwickelt und die Jugendgöttin *Idūna* sammt ihren für die Asen unentbehrlichen Aepfeln in die Gewalt des Zauberers *Thiassi* gebracht. Als er jedoch in seiner Verruchtheit so weit gegangen war, den Tod des *Balder*, des schönsten der Götter, zur allgemeinen Welttrauer herbeizuführen, beschloss man unerbittlich seine Bestrafung. Umsonst verbarg sich Loke, die Gestalt eines Lachses annehmend, mitten in dem mächtigen Wasserfall des Flusses *Faranger*; die Asen fingen ihn, trotz seiner List und Behendigkeit, vermittelst eines Netzes, zu dessen Anfertigung der weise *Quaser* rieth. Doch erst bei dem dritten Zuge gelang es, ihn festzuhalten. Hierauf wurde er rücklings auf drei hervorspringende Felsklippen gelegt, auf die eine mit den Schultern, auf die zweite mit den Hüften und auf die dritte mit den Kniekehlen; in dieser Stellung fesselten die Asen ihn lebend an, indem sie sich dazu der Gedärme seines Sohnes *Narfi* bedienten. Denn Loke hatte noch eine Gattin, Namens *Sigyn*, welche ihm zwei Söhne, *Wali* und Narfi, geboren; den ersteren verwandelten jetzt die Götter in einen Wolf, der sofort seinen eigenen Bruder Narfi zerriss, und banden mit den zu eisernen Ketten gewordenen Eingeweiden des Letztern den ruchlosen Vater auf die Felsenspitzen. Ansserdem hing man über sein Antlitz eine Schlange, aus deren Rachen Gift träufelte; dieses fängt zwar die erwähnte Gattin Sigyn in einer Schale auf, die sie beständig unterhält. Doch da sie dieselbe von Zeit zu Zeit ausleeren muss, kann sie nicht verhindern, dass mittlerweile ein Gifttropfen der Schlange auf sein Gesicht fällt, und dieser verursacht ihm die fürchterlichsten Qualen. Loke krümmt und windet sich, vergeblich bemüht, aus seinen Banden loszukommen: die ganze Erde erzittert davon und bringt die von den Menschen Erdbeben genannte Bewegung hervor. So muss der Verbrecher gebunden liegen, bis die unvermeidliche Stunde des Weltunterganges erscheint. Alsdann streift er rächerisch die Fesseln ab, vereinigt sich mit dem Fenris-

wolf, der Riesenschlangentochter Jormungand und allen Söhnen der Hel und nimmt an der grossen Schlacht gegen die Asen Theil, welche die unwiderstehlichen Brandschwinger von *Muspelheim* eröffnet haben; *Heimdal* und Loke tödten sich dabei wechselseitig. Uebrigens wird dieser Gott in manchen Mythen Loge genannt und bedeutet das *Feuer*. Als ein solcher Elementargott galt er für einen Sohn des uralten Riesen *Fornjoter*, des Stammvaters der durch Odin verdrängten früheren Götter, und war vermählt mit der Elementargöttin *Glöd* (Gluth), deren Kinder *Eisa* (Kohle) und *Einmyria* (Asche) hiessen.

Lomus (indisch), das erste Wesen, das von *Brama* geschaffen wurde, lebt weit länger als sein Schöpfer selbst und zwar in dem Bauche der Erde verborgen, ein frommer Einsiedler, der sich nur der Betrachtung göttlicher Dinge geweiht hat.

Lotos (indisch und ägypt.), eine heilige Blume aus der Gattung der Wasserlilien, von grosser Pracht, göttlich angebetet und in der Wirklichkeit sowohl als in der Poesie vielfach zur Zierde benutzt.

Loxias (griech.), s. Apollo.

Lucifer (römisch) und Phosphŏros (griech.), wörtlich der „*Lichtbringer*", nach Hesiod ein Sohn des *Asträus* und der *Eos* (Aurōra), gewöhnlich der *Morgenstern* genannt. Man versteht unter ihm den Planeten *Venus*, indem eine andere Sage erzählt, die Göttin der Liebe habe ihren mit *Cephălus* erzeugten Sohn, einen reizenden Jüngling, nach seinem Tode in diesen Stern verwandelt. Vor der Morgensonne aufgehend hiess er Phosphoros oder Lucifer; der Abendsonne jedoch nachfolgend, wurde er oft für einen besonderen Stern angesehen, und Hespĕrus oder *Vesper* (Abendstern) genannt. Die Dichter im Allgemeinen betrachteten diesen Planeten für einen beständigen Vorläufer des Tages sowohl als der Nacht. Den Hesperus oder Abendstern aber riefen sie vorzugsweise, wegen seines sanften Lichtes, als *Stern der Liebe* an; sie wünschten häufig, dass der die Ankunft der Aurora meldende Phosphoros bald wiederkehren möge als

freundlicher Hesperus, um den seligen Brautabend zu beschleunigen.

Lucīna (römisch), wörtlich die „*Lichtbringerin*“, nämlich die *Geburtsgöttin*, welche den Gebärenden beistand. Sie war nicht die griechische *Ilithyia* selbst, eine Tochter der Götterkönigin, sondern *Juno* blos und *Diāna* wurden als Lucina angerufen (Juno Lucina und Diana Lucina) und für die göttlichen Hebammen betrachtet, die das Amt der Ilithyia über sich hatten. Auch bei den Griechen schon verwechselte man die Tochter Ilithyia mit der Mutter und Ehegöttin Juno.

Ludki oder Ludschi (slavisch), wörtlich „*Leutchen*“, sind gespenstische *Hausgeister*, die von den Deutschen angenommenen *Kobolde* und *Erdmännchen*.

Luna (römisch) und Selēne (griech.), die *Mondgöttin*, eine Tochter des Titanen *Hyperīon* und der *Thia*, seiner Schwester. Der Sonnengott *Helios* und die Morgenröthe *Eos* (Aurora) waren die Geschwister derselben. Gebadet im Oceănus, gehüllt in weitschimmernde Gewänder und das Haupt mit einer leuchtenden Strahlenkrone umgeben, fährt sie am Himmelsgewölbe daher, auf einem mit glänzenden Rossen bespannten Wagen thronend. Später wurde Selene mit *Diāna* (*Artĕmis*), zuweilen auch mit *Hecăte*, vollkommen verschmolzen, namentlich in der Fabel von dem schönen *Endymion*, zu welchem sie allnächtlich auf dem Berge Latmus niederstieg. Eine andere Sage erzählt von ihr, dass sie einst von dem ziegenfüssigen Pan überfallen worden sei; er habe sich die Gestalt eines schneeweissen Widders gegeben und die Mondgöttin in einen Wald gelockt; darauf seine wahre Gestalt plötzlich wieder angenommen und die erschrockene Himmelsjungfrau mit den Armen umschlungen. Uebrigens gedenken die Römer unter dem Namen Lunus auch eines männlichen Mondgottes, der in Phrygien verehrt worden.

Lupercus (römisch), der *Pan* der Griechen.

Lyăus (griech.), wörtlich der „*Sorgenlöser*“, siehe Bacchus.

Lycăon (griech.), ein Sohn des *Pelasgus* und der Ocea-

nide *Meliböa*, war König in Arcadien und lebte im verdorbenen ehernen Zeitalter. Die Sage schreibt ihm eine grosse Grausamkeit zu, eine noch grössere seinen funfzig Söhnen, die er mit verschiedenen Frauen erzeugt hatte. Um das verruchte Menschengeschlecht zu prüfen, stieg Zeus auf die Erde nieder und besuchte diesen König, der in seinem Hohne so weit ging, dem göttlichen Gaste das Fleisch eines geschlachteten Menschen heimlich zum Mahl aufzutischen. Zornig stürzte der Götterkönig die Tafel um, verbrannte den Pallast, erschlug alle Söhne des Lycaon mit dem Blitz und verwandelte ihn selbst in einen Wolf, der fortan die Wälder durchheulte. Ueber die Einzelnheiten schwanken die Sagen allerdings. Zeus indessen, heisst es, fand das entartete Menschengeschlecht zur Vertilgung reif und schickte jene grosse Fluth, von welcher unter Deucalion die Rede ist.

Lycomedes (griech.), s. Pyrrhus.

Lycurgus (griech. Lykourgos), ein Sohn des *Dryas*, König der Edonier in Thracien, war früher zwar ein Freund des *Bacchus*, verwandelte sich aber in einen grimmigen Verfolger desselben, sobald er das Verderben erkannte, welches die Erfindung des Weines über die Menschen brachte. Er rottete daher nicht nur in seinem Reiche alle Reben aus, sondern fiel auch den Gott selbst feindselig an, als er auf seinen Zügen nach Thracien kam, verjagte und zerstreute sein glänzendes Gefolge, tödtete oder schleppte die begeisterten *Bacchantinnen* gefangen fort und machte den Fackeltänzen so wie den heiligen Gesängen der flötenfrohen *Musen* ein Ende. Die härteste Strafe indessen war der Lohn seines frevelhaften Beginnens. Der an den Meerstrand geflüchtete Bacchus verhängte zuvörderst Wahnsinn über den König; im Taumel desselben hieb der Rasende seinen eigenen Sohn nieder, sich selbst sogar die Beine ab: er meinte, dass er gegen Weinreben wüthe. Sodann sandte der rächerische Gott eine Pest über das Reich. Als das Volk durch ein Orakel erfuhr, die Unfruchtbarkeit werde so lange anhalten, als Lycurgus lebe, so stand es wider den König auf, schleifte

ihn nach dem pangäischen Felsengebirge und liess ihn daselbst von Pferden zerreissen.

Lynceus (griech.), ein Sohn des *Aphäreus* und der Bruder des *Idas*, berühmt durch die wunderbare Schärfe seines Gesichts, wesshalb er von den *Argonauten* zum Steuermann erwählt wurde. Auch an der *calydonischen* Jagd nahm der Held Theil. Sein Auge war so scharf, dass er die Metalle im Schooss der Erde erkennen und durch Baumstämme sehen konnte. Ueber den Tod beider Brüder s. Dioscuren. Von einem zweiten Lynceus dem Sohne des *Ägyptus*, ist unter Hypermnestra gesprochen.

M.

Ma (indisch und griech.), die allgemeine Weltmutter, in Indien die mit *Wischnu* vermählte *Lakschmi*, in Phrygien die alte *Rhea* oder *Cybële*, die bei den Römern *magna mater* hiess. S. Maja.

Mäander (griech.), ein Fluss in Phrygien, wegen seines gekrümmten Laufes so berühmt, dass man die malerischen Windungen jedes andern Stromes sprüchwörtlich mäandrische nennt.

Maane oder Mani (nordisch), s. Mundilfare.

Machäon (griech.), ein Sohn des *Äsculapius*, Arzt und Held vor Troja. Er pflanzte das heilkundige Geschlecht durch mehrere Söhne fort und wurde nach seinem Tode, wenigstens in Messenien, als ein grosser Wunderthäter göttlich verehrt, wie sein Vater. S. Äsculapius.

Machchamä oder Maha Majah (indisch), die Gattin des Königs *Ssosodani* von Magada. Sie wurde von *Dschakschiamuni*, dem obersten Gott der Tübetaner, zu seiner Verkörperung gewählt. S. Buddha. Das Reich *Magada*,

welches in Mittelindien gesucht wird, galt für den Mittelpunkt der Welt.

Magier (persisch), eine gelehrte, aber sehr betrügerische Priesterkaste von medischer Abkunft. Sie gewann durch ihre Kenntnisse den unbeschränktesten Einfluss auf Staat und Regierung, suchte aber das Volk in tiefster Unwissenheit zu erhalten, um es desto leichter durch Wunder überraschen und täuschen zu können. Daher kam es, dass die Magier späterhin, als sie Macht und Ansehen verloren, für blosse *Gaukler* erkannt wurden.

Magni (nordisch), s. Thor.

Mahabad oder Mahabeli (indisch), der Stammvater oder der nach der letzten Zerstörung der Erde aufgetretene Noah der Indier.

Mahadewa (indisch), s. Schiwa.

Maha Jug (indisch), s. Jug.

Maha Majah (indisch), s. Machchamä.

Mahapârlo (indisch), die allgemeine Weltzerstörung, s. Brama.

Mahischasur (indisch), wörtlich „der grosse Dämon", ein gefallener Engelfürst, welcher der mächtige Fürst der *Hölle* und aller Geister wurde, die gleich ihm abgefallen waren oder sich durch seine Verführung noch immer zum Abfall verleiten lassen. Selbst die guten Götter sind ihm nicht unbedingt gewachsen.

Maja (indisch), die aus der Urgottheit hervorgegangene Zeugerin aller Dinge, die grosse *Weltmutter*, sonst *Bhawani* genannt, hatte im Mittelpunkte Indiens ihren Wohnsitz. Durch den Urgott wurde allerdings die gesammte Welt geschaffen, er war Vater und Mutter des Ganzen; aber zuerst entstand aus ihm die Schöpferin Maja, die zweite Hälfte seines Urwesens löste sich gleichsam von ihm ab, das weibliche zur Erzeugung nothwendige Prinzip, die Mutter der Dinge. Aus ihr sodann entspross die hohe indische *Götterdreiheit*, der Liebesgott *Kamadewa* und Alles was da ist. Die Dichter dachten sich diese Schöpferin bald als ein schönes Weib, welches in einen Schleier eingehüllt ist, aus dessen Falten und Schatten

die Bilder aller erschaffenen Wesen sichtbar werden; bald als eine rastlos webende und das Weltall zusammenfügende Spinne. So gilt sie denn auch für die Mutter des höchsten Gottes, der im Süden *Buddha*, im Norden *Dschakschiamuni* und im Osten *Fo* genannt wird. Nach Westen, zu den Phöniziern und Griechen, scheint sie als Göttermutter *Cybĕle* gedrungen zu sein, wie der Name *Ma* vermuthen lässt. — Von dieser ganz verschieden ist die griechische M a j a, eine Geliebte des *Zeus*, die älteste der sieben *Plejaden*, s. M e r c u r i u s.

Malachbēlus (syrisch), der Gott des *Mondes*, s. A g l i b ō l u s.

Mänaden (griech.), s. B a c c h u s.

Mandar (indisch), der grosse Berg, welchen die Götter zur Bereitung der *Amrita*, ihres Unsterblichkeitstrankes, benutzten. Sie warfen nämlich den Mandar in das Milchmeer (Tirupakodel), wanden die Ewigkeitsschlange *Addisseschen* statt eines Seiles um denselben und riefen den affengestaltigen Luftgott *Bauli* herbei, um ihn durch diesen wie einen Kreisel in Bewegung setzen zu lassen. Ausser dem gewünschten Tranke, der durch das Drehen und Buttern erzeugt wurde, entsprangen gleichzeitig aus den Fluthen des Milchmeeres verschiedene andere Wunderdinge, die segensreiche Götterkuh *Kamdewa*, der kostbare Edelstein *Kostroluh*, welchen *Wischnu* zur Agraffe für seine Brust wählte, und *fünf Bäume*, geschmückt mit den Früchten des Segens und Ueberflusses.

Manen (römisch), die guten Geister der Verstorbenen, die als Schutzgötter angebetet und durch Todtenopfer geehrt wurden. Man weihte ihnen statt der Altäre festliche Grabhügel, auf die man Blumen, Laubkränze und allerlei Schmuck legte, schattige Bäume und andere Denkmäler.

Manto (griech.), die Tochter des blinden Sehers *Tiresias* aus Theben, selbst eine Seherin und Mutter des Sehers *Mopsus*.

Marabuts (islam.), die Negerpriester von Guinea.

Marina (slavisch), eine polnische Zauberin von grosser

Schönheit, die zum Christenthum übertrat, um den berühmten polnischen Helden Dobrüna zu ihrem Gemahle zu gewinnen.

Maris (japanisch), der Kriegsgott, ein vielarmiges und kampflustiges Wesen, auf einem gewaltigen bissigen Eber reitend.

Mars (römisch) und Ares (griech.), der Gott des *Kriegs*, der Lenker der Schlachten, ein Sohn des *Zeus* und der *Hera*, einer der *zwölf* grossen Götter. Bei den Griechen, wie wir aus Homer sehen, war er überhaupt der verderbenvolle Anstifter des blutigen Kampfgetümmels, ein mörderischer Krieger, welcher sich aus blosser Lust am entsetzlichen Waffenhandwerk und grausamen Todesspiel in die feindlichen Reihen stürzt und über das wechselseitige Morden, das Röcheln Sterbender und den Anblick der Leichenhaufen jauchzt. Das glänzende Waffengeschmeide umwerfend, zieht er auf das Schlachtfeld; seine Söhne *Phobos* und *Deimos* (Furcht und Grauen) schirren ihm den Streitwagen an und schreiten nebst der Zwietrachtsgöttin *Eris*, welche von Homer die leibliche Schwester und Freundin des männervertilgenden Ares genannt wird, vor dem Tobenden und Würgenden her. Im Troerkriege nahm er persönlich am Kampfe gegen die Griechen Theil, auf deren Seite wiederum die weise und besonnene Kriegsgöttin *Athēne* (Minerva) focht; unter dem Beistand der Letztern wurde er durch den Helden Diomēdes verwundet, was ihm solchen Schmerz verursachte, dass er brüllend, wie wenn zehntausend Männer schrieen, in den Olymp zurückeilte. Ein andermal schleuderte ihm



Athene selbst einen Markstein an den Hals, dass er unter Waffengeklirr zu Boden fiel, mit seinem gewaltigen Leibe sieben Hufen Landes bedeckend. So stand ihm denn keineswegs überall das Glück zur Seite; mit *Hercules* gerieth er zweimal ins Handgemenge, ohne ihn überwinden zu können. Gleichwohl hiess er mit Recht der Vater des Sieges und wurde, den Oelzweig in der einen, das Bildniss der *Victoria* in der andern Hand haltend, als *Friedensbringer* dargestellt. Denn ihm verdankte der Krieg seine Entscheidung. — Obschon aber Mars der wildeste und ungezähmteste unter den olympischen Göttern, wegen seines Trotzes dem Zeus selber verhasst, der Hauptvertreter barbarischer Kriegssitte und ein Schöpfer von Tod, Pest, Jammer und Trübsal in jeder Beziehung war, erhoben ihn die Griechen demungeachtet zum Liebling der holden *Aphrodite* (Venus), um gleichsam die finstern Züge seines Bildes durch einige sanfte Striche zu mildern. Auf dem Capitol befindet sich die hier vorgeführte Gruppe des Paares. Bekannt ist aus der Odyssee die Sage, wie Beide einst durch den lahmen *Hephästos* (Vulkanus), den rechtmässigen Gemahl der Liebesgöttin, in einem kunst-



reichen Netze listig eingefangen und dem Gelächter aller Götter preisgegeben wurden. Der berühmteste Sprössling ihres verstohlenen Bundes war die nachmals mit *Cadmus* vermählte *Harmonia*, die göttliche Eintracht; wie diese den lieblichen Charakter der Mutter trug, so arteten die beiden oben erwähnten Söhne Phobos und Deimos, die man aus der nämlichen Verbindung herleitet, dem grausen Vater nach. Auch *Eros* (Amor) sammt *Anteros* soll, wie lyrische Dichter behaupten, von diesem Aelternpaar erzeugt worden sein. Nach den meisten Angaben besass Mars keine rechtmässige Gattin; doch erzielte er mit verschiedenen anderen Frauen eine Menge Kinder, ausgezeichnete Heldensöhne und Töchter. Sogar der von Cadmus erlegte Drache stammte von ihm und der böotischen Quellnymphe *Tilphusa* ab. — In Griechenland zollte man dem Kriegsgott geringere Ehre als andern Göttern, wiewohl er hier und da Tempel, Altäre und Bildsäulen hatte. Nur in Theben und in dem von wilden Völkern bewohnten Thracien fand er sich nicht zurückgesetzt; das letztere Land war daher sein Lieblingsaufenthalt, die dortigen Flüsse Hebrus, Tmolus und Strymon galten nun für seine Söhne, und blutige Menschenopfer, die man ihm hier darbrachte, schienen dem Charakter des blutdürstigen Kampfhortes vollkommen angemessen, wenigstens in den roheren Zeiten. — Bei den Römern indessen wurde er aus mehreren Rücksichten um so höher gestellt. Die älteren Bewohner Italiens ehrten den Mars, der bei ihnen *Mamers*, *Mavors* und *Mars pater* hiess, als den obersten Gott der Macht und Stärke im Allgemeinen oder doch als einen Naturgott von ausgedehntem Wirkungskreis. Namentlich gehörte er unter die vorzüglichsten ländlichen Schutzgötter. Als späterhin sein Einfluss, nach dem Beispiel der Griechen, auf das Waffengebiet beschränkt wurde, litt sein Ansehen nicht im mindesten. Denn Mars war der Vater des Romulus, des Gründers von Rom, mithin der Stammherr des gesammten Römervolks und weil auf Krieg und Waffenstärke so viel ankam, der Erhalter und Mehrer des Reichs. Im Tempel der Vesta bewahrte

man seinen Speer. *Rhea Sylvia*, eine Tochter des alten Königs Numitor, nannte sich jene vestalische Braut, welche den Mars heimlich mit dem Zwillingspaare Romulus und Remus beschenkte; der Kriegsgott selbst erhielt die Beinamen *Quirīnus*, Speerschwinger, und *Gradīvus*, Schlachtlenker. Genug, es wurden ihm zu Rom mehrere Tempel errichtet, zwei besondere Festtage gewidmet und der Monat März mit seinem Namen geschmückt. Die Römer betrachteten ihn als den Schutzhort ihrer Waffen, von welchem der Sieg abhing, und wie Ares bei den Griechen, so ging auch bei ihnen Mars in einen Ausdruck über, der geradezu für *Krieg*, *Kampf* und *Schlacht* gebraucht wurde, sei's zur Bezeichnung eines wirklichen Gefechtes oder eines blossen Wortstreites. — Dass dieser Gott von Gestalt nicht hässlich gedacht ward, lässt sich schon aus seinem Liebesverständniss mit Aphrodite schliessen. Wie die Griechen aber die Grausamkeiten des Krieges nicht eben liebten und aus dem wilden Ares allmählig einen Unschuldsrächer und Helfer der Sterblichen machten, so strebte auch die auf wahre Schönheit achtende bildende Kunst, das Ideal des Mars freundlicher auszuprägen, im Gegensatz zu den grausenvollen Schilderungen der Dichter, die sich mehr erlauben durften, da sie nicht unmittelbar für das Auge malten. Die Bildhauer verliehen ihm eine jugendliche, nur bisweilen bärtige Kraftgestalt. Doch ist er, wie der Mytholog Hirt sagt, was seine Charakterbildung anlangt, von den andern bartlosen Göttern, dem *Apollo*, *Bacchus* und *Mercurius*, auffallend verschieden vorgeführt worden. Das Gesicht hat etwas Gedrungenes, Volles; die Stirn ist breit und wölbt sich nicht heiter von der Mitte nach den Seiten,



sondern drängt sich eher in der Mitte zwischen den Augenbrauen zusammen. Der Nasenrücken ist breit, der Mund klein, die Lippen voll. Die Augen liegen tief und blicken nicht frei. Das Haupthaar ist dicht, aber kurz, so dass keine Locken den starken Nacken umwallen. Den Wangen entkeimt ein gekräuselter Backenbart. Die Miene verkündigt mehr als Ernst: sie hat etwas Düsteres, Verwegenes, Drohendes. Sein Körper ist gedrungen, von breiter Brust, kraftvollen Armen und Achseln; Schenkel und Beine sind im Verhältniss zu dem Rumpfe schlank. Mit Stärke verbindet er Schnelligkeit und Gewandtheit. Sogar die Stellung, das linke Bein vorwärts, indem er auf dem rechten ruht, hat etwas Eigenes, das man nur bei ihm bemerkt und wodurch sehr richtig ein Selbstgefühl von Würde bezeichnet wird. Kurz, die Miene, der Körperbau, der Stand, Alles kündigt in ihm das Ideal eines starken, schnellen, leicht reizbaren und kühnen Kriegers an. Daher man eine derartige Männergestalt noch heutzutag eine martialische nennt, um die für das Waffenhandwerk geeignete Tüchtigkeit mit Einem Worte zu umfassen. Ausser dem Planeten Mars waren diesem Gott mehrere Thiere, der Wolf und das von den Römern zu seinem Opfer gebrauchte Pferd, wie auch der Hahn geheiligt. Der letztere wohl aus dem Grunde, weil Mars, der Sage zufolge, einen seiner Diener, den *Alectryon*, zur Strafe in diesen Vogel verwandelt hatte. Derselbe war nämlich von seinem Herrn, als er die Göttin Venus besuchte, zum Wächter an der Thür bestellt worden, aber mittlerweile eingeschlafen, so dass der eifersüchtige Vulcanus, unterrichtet von dem verrätherischen Sonnengott, Gelegenheit fand, das unbesorgte Liebespaar auf die obenerwähnte Weise zu überraschen.

Marsyas (griech.), nach Einigen ein *Satyr* oder *Silen*, nach Andern ein Sohn des *Olympus* oder des *Oäger*, von Stamm ein Phrygier und berühmt durch das tragische Ende, welches ihm seine Meisterschaft in der Tonkunst bereitete. Er fand nämlich die Flöte, die von *Minerva* (Pallas Athene) weggeworfen worden war, weil sie der

blasenden Göttin das Antlitz entstellte; der Finder brachte es auf diesem Instrument zu einer solchen Vollkommenheit, dass er kein Bedenken trug, *Apollo* selbst, den Gott der Harmonie, zu einem Wettkampf herauszufordern. Die beiden Gegner kamen überein, die *Musen* zu Schiedsrichterinnen zu bestellen. Anfangs schien wirklich der stärkere Flötenton die sanftklingende Laute des Gottes zu übertreffen, so dass die Musen sich auf die Seite des Sterblichen neigten. Da wendete Apollo sein Instrument, spielte mit umgekehrter Leier und fügte überdies die Töne seines vollendeten Gesanges hinzu. So ungerecht dies war, vermochte es Marsyas doch nicht nachzuthun und sah sich desshalb, trotz seiner Einwendungen, für besiegt erklärt. Der stolze Gott strafte ihn furchtbar, er zog dem Ueberwundenen unbarmherzig die Haut von dem Körper. Durch diesen qualvollen Tod erfüllte sich denn der Fluch, welchen Minerva, als sie die Flöte unwillig von sich schleuderte, der Sage nach, über Jeden ausgesprochen hatte, der es wagen würde, sie wieder aufzuheben.

Matsyavatara (indisch), die Verkörperung des *Wischnu* in einen Fisch, welcher der Maja-Fisch heisst. Sie fand aus folgendem Grunde statt. Der Schöpfer *Brama* war, nach Ablauf eines grossen Zeitraums, zur Ruhe gegangen; mittlerweile erhob der Dämon des Bösen oder der abtrünnige Menschengeist sein schreckliches Haupt. Er gab sich die Gestalt eines ungeheuern Riesen, genannt *Hagagriwa*, und stahl dem Entschlummerten die vier Veda's oder heiligen Bü-



cher, welche die von Brama verfassten Weltgesetze enthielten. Um sie völlig zu vernichten, verschlang sie das Ungethüm und stürzte sich hierauf in das Meer. Die gesetzlose Menschheit versank demzufolge allgemein in den Pfuhl der Laster; sie wurde, bis auf wenige Fromme, durch die Sündfluth von der Erde vertilgt. Der Erhalter *Wischnu* wollte nun die neue Bevölkerung vor der Herrschaft des Bösen schützen, verwandelte sich in einen gehörnten Fisch und verfolgte den auf dem Boden des Meeres verborgenen Räuber Hagagriwa. Sobald er ihn eingeholt hatte, schlitzte er den Bauch des Riesen auf und schälte das erste, zweite und dritte Gesetzbuch glücklich aus dem Magen heraus. Allein das vierte vermochte er nicht zu retten; es war schon verdaut und fehlt daher bis auf den heutigen Tag.

Mavors (römisch), s. Mars.

Medēa (griech. Medeia), die schöne Tochter des Königs *Äētes* von Colchis, die Schwester der *Circe* und des *Absyrtus*, war ein Glied der berühmten, von dem Sonnengott *Helios* stammenden colchischen Zaubererfamilie. Wie sie durch ihre Künste dem nach dem goldenen Vliess ausgeschifften Jason zum Siege über ihren Vater verhalf, dem Geliebten nach Griechenland folgte und seine Gattin ward, ist unter Argonauten und Jason erzählt. Sie unterstützte hierauf auch den Rachezug gegen den Thronräuber *Pelias*, welcher inzwischen die Aeltern des Jason ermordet hatte, in der Erwartung, die Argonauten würden niemals zurückkehren, da sie so lange ausgeblieben waren. Es ging das Gerücht, die Helden wären sämmtlich im schwarzen Meer ertrunken. Als diese nun aber die Hauptstadt Jolcus belagerten, beschloss Medea, zur Erleichterung des Kampfes, den Tyrannen umzubringen. Ausgerüstet mit einer Menge Zaubermitteln, verkleidet und vermummt wie eine alte Frau, begab sie sich unter einem passenden Vorwande in die Stadt, gelangte vor den König, gewann sein Vertrauen und beredete ihn, sich von ihr verjüngen zu lassen. Zum Beweis, dass sie diess vermöge, trat sie einen Augenblick zur Seite, tilgte ihr künst-

liches Alter und erschien plötzlich wieder vor dem greisen Herrscher in ihrer ganzen Jugendfülle und blendenden Schönheit. Nicht länger an ihrer Kunst zweifelnd, befahl Pelias seinen Töchtern, Alles mit seinem Körper vorzunehmen, wozu die göttliche Fremde sie auffordern würde. Diese gebot ihnen, den König im Schlafe zu tödten und zu zerstückeln, damit sie seinen Leib kochen könne, was zur Verjüngung nöthig sei. Eine zweite Probe ihrer Geschicklichkeit vertilgte das Misstrauen, welches in den Herzen der Kinder, bei einer solchen Zumuthung, erwachte. Sie zerlegte nämlich einen alten Widder und liess aus dem Kessel, worin die Stücken gekocht worden waren, durch ein Blendwerk die Gestalt eines jungen Lammes emporsteigen. Nur die zärtliche *Alcestis*, die ihren Vater zu innig liebte, um ihn einem so gefährlichen Versuche auszusetzen, verweigerte beharrlich jede Theilnahme an der Ausführung des schrecklichen Zauberwerks. Die drei andern Töchter, *Pisidĭce*, *Pelopēa* und *Hippothöe*, getäuscht durch das vor ihren Augen geschehene Wunder, legten Hand an das greise Haupt des Vaters. Nachdem der nächtliche Mord vollbracht und der zerstückte Körper in einem Kessel an das Feuer gestellt worden war, schritt Medea auf das höchste Dach des Pallastes, um, wie sie vorgab, zur Vollendung des Zaubers Gebete an die Mondgöttin zu halten; die arglosen Königstöchter begleiteten sie, ihrem Wunsche gemäss, mit brennenden Fackeln. Die von der Zinne durch die Nacht leuchtende Flammengluth indessen war für die Argonauten das verabredete Zeichen, dass der listige Vorsatz der kühnen Helferin gelungen sei. Jason erstürmte sofort die Mauern und drang in die Stadt. Die unschuldigen, so schlimm betrogenen Töchter des Pelias erfuhren keine weitere Strafe; er vermählte sie bald darauf und trat sogar ihrem Bruder *Acastus* die Herrschaft über Jolcus ab. — Er selbst wandte sich mit seiner Gattin Medea nach Corinth. Zehn Jahre lang war ihre Ehe daselbst glücklich und mit drei Söhnen gesegnet, die *Thessălus*, *Alcimĕnes* und *Tisander* hiessen. Da fingen aber die Reize der Col-

cherin zu welken an, Jason achtete jetzt auf das böse Stadtgeschwätz, von welchem seine Gemahlin eine Fremde und Giftmischerin gescholten ward, die nicht verdiene, an der Seite eines so schönen und tapfern Helden zu prangen. Gleichzeitig erblickte er die jüngste Tochter des Königs *Creon* von Corinth, die eben ihre Jugendknospe erschloss, Namens *Creusa* oder *Glauce*. Vergebens erinnerte Medea ihren Gatten an seine heiligen Schwüre, an ihre wechselseitige Liebe und die Dienste, die sie ihm geleistet hatte; der Undankbare verlangte die Trennung der Ehe und bewarb sich um die Königstochter, deren Hand ihm Creon nicht versagte. Die Hochzeit wurde festgesetzt und der Bannspruch über die Verstossene ausgesprochen, die sich heftige Drohungen erlaubt hatte. In dieser Bedrängniss nahm Medea, um sich wenigstens zu rächen, ihre Zuflucht zu den gewaltigen Zauberkräften, die ihr zu Gebote standen. Sie stellte sich, als liesse sie die Entschuldigungsgründe ihres treulosen Gemahles gelten, welcher vorschützte, er suche die verwandtschaftliche Verbindung mit dem Königshause lediglich um der besseren Versorgung seiner Söhne willen zu knüpfen. Die wenigen Augenblicke benutzend, ehe sie aus der Stadt weichen musste, verfertigte sie ein kostbares Gewand oder eine goldene Krone zum Brautgeschenk für ihre Nebenbuhlerin. Kaum hatte sich diese mit dem am Tage der Hochzeit übersandten Kleinod geschmückt, als der Zauber desselben in Brand gerieth und ein unauslöschliches Feuer entzündete, welches die Braut, Creon und seine Familie sammt dem gan-



zen Pallast verzehrte. Jason rettete sich zwar aus dem Flammenmeer, gab sich aber, wie eine Sage erzählt, voll Verzweiflung selbst den Tod. Sobald Medea an der lodernden Königsburg erkannte, dass der verderbenvolle Streich geglückt sei, vollendete sie das Werk ihrer beispiellosen Rache: eigenhändig tödtete sie ihre mit Jason erzeugten Söhne. Alsdann entfloh sie auf einem mit Drachen bespannten Wagen durch die Lüfte fahrend aus Corinth. Geraume Zeit soll sie noch, unter mancherlei Abenteuern, durch Griechenland geirrt sein. Euripides in seinem Trauerspiel „Medea" schildert dem Leser den unglücklichen Ausgang ihrer Ehe.

Medūsa (griech.), die bekannteste von den drei *Gorgonen*, deren Haupt nach einer römischen Münze hier abgebildet ist.



Sie war sterblich; daher konnte sie von *Perseus* getödtet werden durch einen Streich, welcher ihren fürchterlichen Kopf vom Rumpfe trennte. Siehe Gorgonen und Perseus.

Megāra (griech.), s. Furien.

Melampus (griech.), ein berühmter Wahrsager, der Sohn des *Amythaon* und Bruder des *Bias*. Theils dadurch, dass ihm etliche gezähmte und von ihm aufgezogene junge Schlangen die Gehörorgane mit ihren Zungen ausgeleckt und gesäubert hatten, theils durch eine Unterredung mit Apollo selbst gelangte er in den Besitz der tiefsten Weisheit. Diese bethätigte er vornehmlich als Helfer seines Bruders. Bias wünschte sich mit *Pero*, der wunderschönen Tochter des *Neleus*, zu vermählen, sollte aber seinem Schwiegervater zuvor die Rinderheerden des *Iphiclus* verschaffen; eine schwierige Aufgabe, deren sich Melampus endlich unterzog. Der Seher gerieth, wie er vorausgesagt, bei dem Versuche in Gefangenschaft; ebenso aber hatte er verkündigt, dass er nach Verlaufe eines Jahres die Heerden bringen würde. Dies erfüllte sich pünktlich. Im Gefängniss hörte er, als das Jahr zu Ende

ging, von den im Gebälk nagenden Holzwürmern, dass der Kerker schon dergestalt durchfressen sei, dass der Einsturz bevorstehe. Augenblicklich zeigte er dies dem Iphiclus an, verlangend, in ein anderes Gebäude gebracht zu werden. Kaum war es geschehen, als der frühere Kerker zusammenstürzte. Erstaunt über solche göttliche Voraussicht, schenkte Iphiclus dem Melampus die Freiheit sammt den Rindern, nachdem er noch durch den Seher von seiner bisherigen Kinderlosigkeit geheilt worden.

Melanippe (griech.), s. Desmontes.

Meleăger (griech.), der Sohn des *Mars* (Ares) und der mit dem König *Öneus* vermählten *Althäa*, berühmt als Sieger über den *calydonischen* Eber und durch seinen tragischen Tod. Als der Neugeborene sieben Tage alt war, traten plötzlich die drei *Mören* (Parzen) vor das Wochenbett der Mutter, um das Schicksal des Kindes weissagend zu bestimmen. Und zwar verhiess ihm *Clotho* Tugend und Edelmuth, *Lachĕsis* Stärke und Tapferkeit; *Atrŏpos* endlich fügte hinzu, der Knabe werde so lange leben, als der Feuerbrand, der gegenwärtig auf dem Heerde lodere, noch nicht völlig verzehrt sei. Augenblicklich sprang die Mutter hin, riss das kostbare Holzscheit aus der Flamme, löschte dasselbe und bewahrte es unter sorgfältigem Verschluss. Meleager wuchs zum schönsten und herrlichsten Helden auf. Frühzeitig nahm er schon an dem *Argonautenzuge* Theil; grös-



seren Ruhm aber erwarb er sich, wie unter calydonischer Eber erzählt ist, durch die von ihm veranstaltete Jagd gegen das genannte Unthier, welches die Fluren von Calydon verheerte, wo Öneus König war. Eine Bildsäule zeigt uns hier den Sieger, zu seinen Füssen den Hund sammt dem glänzenden Siegeszeichen, dem Kopfe des Ebers. Die Freude indessen, welche die Mutter über den Heldensohn empfand, währte nur kurze Zeit. Meleager hatte den Jagdpreis, der ihm selbst zuerkannt worden war, der schönen und kühnen *Atalante* abgetreten, um die Liebe der stolzen Jungfrau zu gewinnen, die allerdings eine Auszeichnung zu verdienen schien, da sie dem gehetzten Ungeheuer die erste Wunde beigebracht. Allein mehrere Jagdgenossen, welche den der Atalante geschenkten Preis neidisch für sich beanspruchten, entfachten jetzt dessbalb einen Krieg, worin Meleager das Recht seiner Braut schützte und ohne Schonung seine beiden mütterlichen Oheime tödtete. Kaum erfuhr Althäa, wer ihre Brüder erschlagen habe, als sie das seither liebevoll aufgehobene Scheit, woran das Leben des Sohnes hing, jähzornig in das Feuer warf. Sofort starb Meleager, indem er unter den schrecklichsten Qualen verbrannte. Ihre Uebereilung zu spät bereuend, henkte oder erstach sich die Mutter, deren grausame Handlung von den alten Dichtern häufig auf der Bühne dargestellt worden ist.

Melicertes (griech.), s. Ino.

Melkarth (phönizisch), der König des Himmels, ein mächtiger Gott, welcher am glänzendsten zu Tyrus, aber auch von allen Pflanzstaaten, neben dem *Baal*, durch die ungeheuersten Tempelgebäude und reichsten Geschenke verehrt wurde. Auch viele Menschenopfer bluteten auf seinen Altären. Man vermuthet, dass er der *tyrische Hercules* gewesen sei.

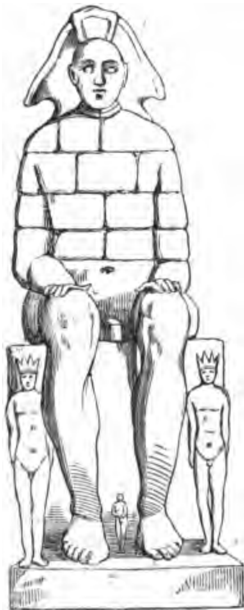
Melpomene (griech.), wörtlich „die Singende“, eine der *Musen*, ihrem Namen nach die Göttin des Gesanges überhaupt, insbesondere aber die Beschützerin der *tragischen* Dichtkunst. Sie wurde verschleiert abgebildet, in der Linken die ernste Maske der Tragödie haltend, mit

der Rechten auf eine Keule sich stützend und die Füsse mit hohen Cothurnen bedeckt. Ihr Amt war, im Gegensatz zu dem scherzenden Muthwillen der heitern *Thalīa*, die Herzen durch ernste und tragische Töne feierlich und traurig zu stimmen.



Memnon (griech.-ägypt.), ein Sohn der *Aurōra*, berühmt durch das ihm gesetzte Standbild, die sogenannte Memnonssäule, eine colossale Steinfigur in sitzender Stellung. Von diesem Denkmal nämlich, welches noch heutzutag, am linken Nilufer, in der Nähe des ägyptischen Thebens zu sehen ist, erzählten Griechen und Römer die Merkwürdigkeit, dass dasselbe beim Aufgang der Sonne einen *klingenden Ton* von sich gebe. Zugleich deuteten sie das Wunder dahin, dass Memnon jeden Morgen seiner Mutter Aurora einen wehmüthigen Gruss darbringe. Ein König in Äthiopien oder in der persischen Stadt Susa herrschend, sollte er im Kampfe vor Troja gefallen sein und zwar durch die Hand des *Achilles*; er sei von *Tithōnus*, einem Bruder des *Priămus*, mit der Göttin Aurora gezeugt worden und seinem bedrängten Oheim an der Spitze eines mächtigen Heeres zu Hülfe gezogen. Homer in der Odyssee erwähnt allerdings einen Heros dieses Namens, ihn preisend als den schönsten der Männer; die Geschichte nennt Susa die memnonische Stadt, die Königsburg daselbst Memnonium, und die Sage fügt hinzu, dass Aurora den Leichnam durch die Lüfte nach Susa entführt und feierlich bestattet habe. Auch an andern Orten, besonders in Aegypten, zeigte man verschiedene Stellen, die Memnonien hiessen und seine Grabstätten sein sollten. Allein dieser Memnon der Griechen, vermuthet man, ist mit dem ägyptischen Könige Amenōphis dem Dritten verwechselt

worden, welcher den Beinamen *Meiamun*, der von *Amun* (Ammon) Geliebte, führte. Das Tönen der Memnonssäule anlangend, erklärt man es auf natürliche Weise. Die obere Hälfte dieses Steinbildes war durch ein Erdbeben abgebrochen worden und lag am Boden; ein Luftzug, von dem Wechsel der Kälte und Wärme in der Morgendämmerung veranlasst, durchstrich die geöffneten Steinporen und brachte jenes Klingen hervor; welches denn auch verstummt sein soll, als der römische Kaiser Septimius Severus die beiden Stücken der Bildsäule wieder zusammenfügen liess. Indessen berichten die neuesten Reisenden, dass sie noch Spuren des früheren Tones vernommen. Der Franzose Letronne hat in einer besonderen Schrift: La statue vocale de Memnon, diesen Gegenstand sorgfältig untersucht.



Mendes (ägypt.), eines der ältesten Götterwesen, eine *zeugende* Naturgottheit, verglichen mit dem viel jüngeren griechischen *Pan* und wie dieser bocksfüssig und ziegenköpfig. Er gehörte zu den acht grossen Gottheiten der Planeten.

Meneläus (griech.), s. Helĕna und Agamemnon.

Mentor (griech.), ein Freund des *Ulysses*, von diesem während seiner Abwesenheit zum Hüter des Hauses bestellt und in der Odyssee besonders dadurch gefeiert, dass

Minerva (Athēne) die Gestalt desselben annahm und den jungen *Telemăchus* auf der Seereise nach Pylos schützend begleitete. Sein Name wurde durch Fenelon sprüchwörtlich. Dieser Autor häufte in seinem Telemaque so viele treffliche Eigenschaften auf ihn zusammen, dass ein *weiser Mentor* seitdem jeden klugen Führer und Rathgeber bezeichnet.

Menu (indisch), ein Sohn des Sonnengottes, war der Gesetzgeber Indiens und lebte zur Zeit der grossen, in dem ersten Purana geschilderten Ueberschwemmung. Ausserdem versteht man unter Menu eine jener unermesslichen *Zeitepochen*, bei deren Begrenzung die mit den Ziffern freigebigen Indier eine Million Jahre nicht hoch anschlagen, wie unter Jug zu sehen ist.

Mercurius (römisch) und Hermes (griech.), von den Deutschen gewöhnlich Mercur genannt, einer der *zwölf* grossen Götter und bekleidet mit mehrern Aemtern, war ein Sohn des *Zeus* und der Nymphe *Maja*, einer Tochter des *Atlas*, welche in dem Hirtenlande Arcadien und zwar in der schattigen Grotte des Berges Cyllēne wohnte. Dort besuchte sie Zeus, während seine Gemahlin *Hera* schlummerte. Die Mutter sah sich mit einem Wunderkinde beschenkt. Denn schon in der vierten Stunde nach seiner Geburt, die in der nämlichen Grotte stattfand, schlich sich der junge Mercurius, weil ihn Hunger befallen hatte, aus der Wiege und Gegend fort, eilte nach Pierien und stahl daselbst eine dem *Apollo* angehörige Heerde von fünfzig Rindern. Vorsichtig trieb er sie rücklings weg, indem er zugleich selbst rücklings ging oder die Sohlen verkehrt unter die Füsse band, um die Verfolger von der rechten Spur abzubringen. In einer Höhle von Pylos verbarg er seinen Raub; zwei Stück der Heerde briet er sodann am Feuer, stillte seinen Appetit, räumte die Ueberbleibsel sorgfältig weg und vertilgte jedes Zeichen, welches Verdacht erregen konnte. Bei dieser Gelegenheit gerieth der erfindungsreiche Geist des Knaben auf die Verfertigung eines netten Spielzeugs. Er machte aus den Gedärmen der geschlachteten Rinder Saiten, zog sieben derselben über die regelrecht durchlöcherte Schale

einer Schildkröte, die er zufällig angetroffen und getödtet hatte, und schuf dergestalt die wohltönende *Laute*, womit er sofort einen Gesang zur Feier seiner Geburt anstimmte. Hierauf kehrte er in die Grotte zurück und legte sich harmlos, als ob nichts geschehen sei, mit dem neuen Kunstwerk in die vorige Wiege. Nicht wenig indessen erstaunte seine Mutter Maja, als der zornige Apollo erschien, der vermöge seiner Sehergabe den Urheber des Diebstahls entdeckt hatte; der Gott liess sich nicht beirren durch das kecke Läugnen und Schwören des zarten Kindes, sondern führte den Betrüger nach dem Olymp, wo er ihn vor ihrem beiderseitigen Vater Zeus verklagte. Dieser lächelte zwar über die Schlauheit des jugendlichen Diebes, welcher seine Unschuld fort und fort betheuerte, während er insgeheim dem gnädigen Vater mit den Augen listig zuwinkte; allein der Ausspruch des Götterkönigs gebot ihm die Zurückerstattung des Raubes. Schon waren die beiden Prozessführer desshalb nach Pylos aufgebrochen, wohin die Rinder geschafft worden, als Apollo unterwegs in der Hand seines Begleiters die eben erfundene Leier gewahrte. Die Töne derselben entzückten ihn dermassen, dass er sich augenblicklich dazu verstand, das Instrument gegen die gestohlene Heerde einzutauschen. So entschied sich der Zwist und der Gott der Dichtkunst erhielt die erste Laute von dem Sohne der Maja, welcher nachmals einer Sage zufolge, auch die *Flöte* ausdachte. Da diese dem Apollo nicht minder wohlgefiel, erwarb er sie sich von dem Erfinder ebenfalls, für den Preis des *goldenen Zauberstabs*, jenes Heroldzeichens, welches Mercurius fernerhin, wie wir sehen werden, beständig trug. — Zunächst stand daher der junge Gott, welcher sich so schnell in den Besitz einer Heerde gesetzt, namentlich im Geburtslande Arcadien bei den alten Pelasgern, einem Hirtenvolke, als *Schäfergott* in vorzüglicher Ehre. Apollo, der früher die Heerden selbst mit jenem Stabe gehütet, hatte ihm gleichsam das Hirtenamt abgetreten; und dieses brachte seinen Inhaber mit den zahlreichen Nymphen des Waldes und der Triften in freundlichen Verkehr.

So war es natürlich, dass Mercurius mit einer derselben, der *Dryŏpe*, den eigentlichen arcadischen Hirtengott *Pan*, mit einer andern den sicilischen Schäfer *Daphnis* erzeugte. Ausserdem wurde er noch Vater mehrerer Kinder, an eine rechtmässige Ehe aber, trotz aller seiner Liebschaften, dachte er nicht. — Wenn er schon im Hirtendienst einen hohen Grad von Wachsamkeit und Klugheit entfalten konnte, so wussten die Götter doch die ihm angeborenen Talente besser zu schätzen. Sie erhoben ihn zum olympischen *Botschafter*, Unterhändler, Geschäftsträger und Herold; in welcher Stellung es ihm nicht an Gelegenheiten fehlte, seine Gewandtheit und Umsicht zu bekunden. Wie unterwürfig er sich gegen seinen Vater Zeus bewies, erfahren wir aus des Aeschylus „Promētheus"; über seine Tracht und beflügelten Sohlen, die ihm die für seinen Dienst nöthige Geschwindigkeit verschafften, wird unten die Rede sein. Zeus sandte ihn häufig an Götter sowohl als Sterbliche mit den schwierigsten Aufträgen ab, die er stets pünktlich, schnell und mit bewundernswerther Geschicklichkeit ausrichtete. Eins der gewichtigsten Geschäfte war die ihm anbefohlene Tödtung des *Argus*, welcher die in eine Kuh verwandelte *Jo* bewachte; dass er das vieläugige Ungeheuer mit der Hirtenpfeife listig einschläferte, die geschlossenen Augen desselben mit dem Zauberstabe vollends bannte und ihm sodann mit einem unter dem Mantel verborgenen Sichelschwerte den Kopf vom Rumpfe trennte, ist unter Argus erwähnt worden.



Diese That erwarb ihm den bekannten Namen *Argustödter*. — Aber nicht blos ein Bote der oberen, sondern

auch der unterirdischen Götter war Mercurius. Als solcher hatte er das beschwerliche Amt eines *Schattengeleiters* und hiess *Psychopompus*; es war sein Beruf, die Seelen der Sterbenden in Empfang zu nehmen, aus der Oberwelt in den Tartarus hinabzubringen und dem Fährmann *Charon* zu überantworten, der auf dem Acheron in einem Kahne ihrer harrte, um sie nach dem Reiche des Pluto zu befördern. Er zeigte ihnen mithin den Weg zur Unterwelt; und so galt er denn überhaupt für einen *Geleiter*, und seine ältesten Statuen, die sogenannten Hermen, setzte man als die ersten Wegweiser auf die Strassen. — Wegen seiner ausserordentlichen Verstandesgaben ferner, welche ihn zum listigsten der Götter machten, war er der Schutzhort des *Handels*. Denn der Gebrauch von Maass und Gewicht rührte von ihm her, ebenso der Gewinn bei jedem Geschäft. Vorzugsweise die Römer erblickten in ihm den *Gott der Kaufleute*; ohne Zweifel von merx, der Handelswaare, nannten sie den griechischen Hermes in ihrer Sprache Mercurius oder *Waarengott*. Wie sich aber im Kauf und Verkauf, im Handel und Wandel leicht Betrug einmischt, so ging man um einen Schritt weiter, als man ihn schlechthin für den *Gott der Diebe* erklärte, welcher den Stehlenden beisteht und sie mit seiner eigenen List und Geschicklichkeit, von welcher bei Homer verschiedene Proben erzählt werden, unterstützt. Dem *Autolycus*, einem schlauen Betrüger und Räuber, den man desshalb für seinen Sohn ausgab, schärfte er das Diebesorgan und lehrte ihm Verschlagenheit und den Vortheil des Meineids.



In den frühesten Zeiten nämlich erachtete man das Stehlen für keinen Schimpf, sondern blos für einen natürlichen Beweis überlegener Klugheit. Von dem Mercurius selbst erzählte man, dass er sogar den Göttern ihre Kleinodien raubte und den Apollo noch ein zweites Mal um Köcher und Bogen prellte, worauf dieser ihm das Versprechen abnahm, künftighin von seiner Wohnung sich fern halten zu wollen. — Diesem Gott des Scharfsinns schrieb man denn auch eine Menge nützlicher *Erfindungen* zu. Ausser den schon erwähnten Instrumenten, welche ihn als den Urheber der Musik erscheinen liessen, und ausser Maass und Gewicht, der Grundlage des Handels, rief er die Zeiteintheilung, die Arithmetik und Geometrie hervor, führte Gesetze, Götterdienst und Opfer sammt mannichfachen andern Gebräuchen unter den Menschen ein und entdeckte die Medicin, Astronomie und Astrologie nebst der Traumdeutung, wie auch das Würfelspiel und die Weberei. Er griff also in das Bereich mehrerer Gottheiten über, er war der Lehrmeister vieler Wissenschaften und von seiner Gunst hing das Gelingen jeglichen Dinges ab, wozu irgend eine Geschicklichkeit gehörte. Hervorstechend aber waren zwei seiner Verdienste, eines in geistiger, das andere in leiblicher Beziehung. Erstlich stellte sich der sinnreiche Gott gleichsam als ebenbürtig an die Seite des Apollo, indem er die Buchstabenschrift dadurch erfand, dass er die Formen nachahmte, welche die Kraniche in ihrem Fluge zu beschreiben pflegen, die Grammatik hinzufügte und die Rhetorik lehrte. So ward er denn als der *Gott der Redner* betrachtet, deren Kunst allerdings eine seltene Gewandtheit des Geistes erfordert; die Beredtsamkeitsgöttin *Peitho* und die *Grazien* mit der holdseligen *Aphrodite* mussten ihre Reize um den lieblichen Strom ausgiessen, welcher von der Lippe des feurigen Sprechers rauschte. Von seinem Namen Hermes leitete man zugleich die Hermeneutik, die von der Kunst der Worte unzertrennliche Kunst der *Auslegung*, ab. Diesem Ehrenamt entsprach wiederum ein zweites, welches die leibliche Gewandtheit und ihre Ausbildung

betraf. Er wurde für den Erfinder der *Ringkunst* (Palästrik) gehalten, er hatte die Regeln und Vortheile der Körperübung ausgesonnen und trat daher überhaupt als der himmlische Schutzhort der Gymnastik auf. — Es konnte nicht fehlen, dass ein Gott von so vielseitiger und weltumfassender Wirksamkeit, wenn er auch im heimischen Arcadien vorzugsweise geehrt ward, doch fast in allen Städten des griechischen und römischen Gebiets Tempel hatte. Zu Rom zählte er deren fünf; beide Völker weihten ihm besondere Feste, die Römer eines am 15. Mai, wo die Kaufleute nicht die letzten waren, die ihres Hortes Gunst durch Opfer zu gewinnen strebten. Der Monat Mai soll überdies seinen Namen von der Maja empfangen haben. Was des Gottes Abbildung anbelangt, so versuchten an seinem Ideale die grössten Künstler ihre Kräfte, von den Alten Phidias, Praxitĕles, Scopas, Polyclētus und andere berühmte Meister, von den Neueren Giovanni da Bologna durch ein zu Bologna befindliches Erzbild und Thorwaldsen durch eine in Marmor ausgeführte und unter Argus erwähnte Darstellung des Argustödters, die ebenso edel als vollendet ist. Von der plumpen Herme, die fast nichts als eine Säule mit einem Kopfe war, gingen die Bildner aus. Man muss es aber, wie der Mytholog Hirt bemerkt, den vielfachen Geschäften des Gottes und den mannichfaltigen Sagen über denselben zuschreiben, dass es lange währte, ehe die Kunst dahin kam, sich über die Charakteristik des Mercurius fest zu bestimmen. Als dies gelungen war, gesellte man ihn den jugendlichen, unbärtigen Göttern zu. Das Vorstechende in seinem Charakter ist das Kraftvolle und Gewandte. Gekräuselt liegen ihm die kurzen Haare um Kopf und Stirn; die Ohren und der Mund sind klein, seine Stellungen, er mag stehen oder sitzen, immer einfach und bequem, der Kopf vorgesenkt, der Blick bedächtig. In seinem schönen kräftigen Körperbau sieht man den Erfinder der Gymnastik; in dem Stande, in der Geberdung und Miene den Besonnenen, Schlauen, Freundlichen, dem es leicht wird, Alles zu unterhandeln, Jeden zu gewinnen,

Alles mit Behendigkeit zu vollführen. In dem Ideal des Mercurius ist das Gleichgewicht körperlicher Schönheit und geistiger Gewandtheit wundersam vereinigt. — Oben auf dem ersten Bilde finden wir ihn, nach dem älteren Styl, bärtig dargestellt, wodurch man ohne Zweifel den Charakter des Sinnreichen hervorheben wollte. Entweder ist er ganz nackt oder er trägt einen blos um die Schulter oder den Arm gefalteten Mantel. Seine vornehmsten Kennzeichen sind erstlich der goldene Heroldsstab, der ihm zugleich als ein Zauberstab diente, dessen Berührung Schlummer sowohl ausgoss als wieder löste, gewöhnlich umwunden mit einem Schlangenpaar, dem Sinnbilde der Klugheit. Zweitens die Flügel an den Knöcheln, an den Sohlen oder Schläfen, um die Schnelligkeit des Götterboten anzudeuten; aus welchem Grunde man ihm häufig auch einen geflügelten Reisehut verlieh. Drittens wurde ihm ein Beutel in die Hand gegeben, als Symbol des Handels. Ferner sollte eine Schildkröte die Erfindung der Leier, eine Flöte die der Musik, ein Kranich die der Buchstaben, eine Harpe oder ein Sichelschwert die Tödtung des Argus, ein Hund oder ein Hahn seine Aufmerksamkeit, andere Symbole noch andere Eigenschaften an seiner Erscheinung bezeichnen. Uebrigens verglich man den Mercurius, seinem Grundwesen nach, mit dem *Thooth* der Ägypter und mit dem *Wodan* der Germanen; als Götterbote und Schattenführer hatte er in dem *Hermod* der nordischen Völker ein Seitenstück.

Merlin (britisch), der bekannte Zauberer, welcher zur Zeit des Königs *Artus* lebte, dessen Freund und Rathgeber war und eine Menge der wunderbarsten Dinge verrichtete. Er konnte die Gegend verwandeln und Berge versetzen. Wie die auf seine Zauberkunst gestützte Tafelrunde gegründet wurde, ist unter A r t u s erzählt. Sein Grabmal zeigt man auf der Insel Bardsey.

Meru (indisch), der grosse, für den Mittelpunkt der Welt gehaltene Urberg, ein unermesslicher Gebirgskamm, dessen mittelster Gipfel das Paradies des *Schiwa* bildet, während die zahllosen Seitenzacken mit den Pallästen und

Städten aller übrigen Götter gekrönt sind. Es herrscht daselbst ewige Freude und die glänzendste Pracht; denn seine Masse besteht aus flammendem Gold und leuchtendem Diamant. Dass der *Himalaja* durch die Phantasie der Indier zu diesem fabelhaften Götterberge gestempelt worden ist, lässt die Beschreibung der vier heiligen Ströme erkennen, welche aus dem Schoosse des Meru hervorbrausen sollen. Nach Osten ergiesst sich aus einem Elephantenkopf der Hoangho, nach Westen aus einem Pferdekopf der Oxus, nach Norden aus einem Tigerkopf der Jenisei (Bhadra) und nach Süden aus einem Kuhmaul der gewaltige Ganges.

Meschia und Meschiane (persisch), das Urälternpaar des Menschengeschlechts, dessen Erzeugung unter Kajomorts erzählt ist und dessen Schicksal mit der Geschichte von Adam und Eva zusammenfällt.

Metapontus (griech.), s. Desmontes.

Metis (griech.), die Göttin der *Klugheit*, eine Tochter des *Oceănus*, war die Freundin des *Zeus* und gab ihm das für *Kronos* (Saturnus) bestimmte Brechmittel, welches so wichtige Folgen hatte. Ueber ihre Vermählung mit Zeus s. Minerva.

Midas (griech.), ein König von Phrygien, der Sohn des *Gordios* und der *Cybĕle*, bekannt durch seine Thorheit, von welcher zwei Proben Unsterblichkeit erlangten. Als *Bacchus* auf seinem Weltzuge nach Phrygien kam, verlor er den lustigen *Silēnus* aus seinem fröhlichen Gefolge; derselbe hatte sich in den königlichen Rosengärten an einer mit Wein gemischten Quelle berauscht, war gefunden und in Fesseln vor Midas gebracht worden. Dieser nahm jedoch den Gefangenen nicht nur freundlich auf, sondern schickte ihn auch, sobald er hörte, wer der Fremdling sei, bereitwillig an Bacchus zurück, welcher hoch erfreut war, den treuen und überall vergebens gesuchten Gefährten wieder zu haben. Der Gott erschien hierauf an dem Hofe des Königs und wurde ebenfalls mit gastlicher Herzlichkeit bewirthet. Zur Belohnung für so viele Ehrfurcht sollte sich Midas nunmehr eine Gunst aus-

bitten. Da regte sich die Habsucht in der Seele des Fürsten; er verlangte, dass Alles, was er berühren würde, sich in Gold verwandeln möchte. Sein Wunsch ging nur allzupünktlich in Erfüllung. Mitten unter den unsäglichen Reichthümern, die er begierig um sich aufhäufte, lief der Thörigte Gefahr, zu verhungern und zu verdursten, da sich auch Speise und Trank, von der Zunge berührt, augenblicklich in jenes schöne Metall verwandelten. Glücklicherweise war Bacchus noch zugegen; auf das Flehen des Unglücklichen schrieb er ihm vor, er solle sich im Pactōlus baden, um den an seinem Körper haftenden Zauber abzuspülen. Er gehorchte; der Fluss wurde seitdem der goldsandreichste der Welt und Midas sah sich von den Folgen dieser einen Unbesonnenheit glücklich befreit. Eine andere hingegen hing ihm einen bleibenden Denkzettel an. Zum Kampfrichter in einem Wettstreite erwählt, welchen *Apollo* auf der Laute und *Pan* auf der Flöte unter sich anstellten, bewies der König einen solchen Mangel an Urtheilskraft, dass er zu Gunsten des ländlichen Flötenbläsers entschied. Zornig liess Apollo dem übelhörigen Kunstrichter ein Paar Eselsohren wachsen. Mit Geschicklichkeit wusste Midas dieselben zwar geraume Zeit unter einer phrygischen Mütze zu verbergen, aber sein Barbier, der von den langen Organen Kunde hatte, vermochte das drollige Geheimniss nicht zu verschweigen. Wenigstens konnte er sich nicht enthalten, gelegentlich eine sumpfige Grube am Ufer eines See's aufzuwerfen, die Worte hinein zu flüstern: „König Midas hat Eselsohren," und das Loch sodann wieder zuzuschütten, in der Meinung, das Geheimniss sicher zu bedecken. Allein schon im nächsten Jahre wuchs Schilfrohr über der Stelle, welches bei jedem Windhauche die Worte des unvorsichtigen Schwätzers deutlich wiedersäuselte.

Midgardsschlange (nordisch), s. Jormungand.

Mimer (nordisch), einer der *Asen*, welchem die in Jotunheim entspringende *Quelle der Weisheit* gehörte, der sogenannte Mimersbrunnen, woraus er jeden Morgen trank und desshalb als Muster aller Weisheit glänzte.

Auch *Odin* begehrte einst von der Quelle zu kosten, erhielt aber die Erlaubniss dazu nicht billig; er musste das eine seiner Augen hingeben und sich gefallen lassen, fortan einäugig zu sein. Traurig war Mimers Ende. Als die Asen sich mit den *Wanen* vertrugen, wurde den letztern der schöne, aber geistlose Ase *Hänir* als Geisel ausgeliefert und Mimer erhielt Befehl, den Gefangenen zu begleiten und mit seinem Rathe zu unterstützen. Die Wanen indessen schlugen den weisen Gott todt und sandten sein Haupt den Asen. Nachdem Odin dasselbe einbalsamirt und durch Zaubersprüche wieder belebt hatte, dass es sprechen konnte, weissagte es ihm alle verborgene Dinge.

Minerva (römisch) und Athēne (griech.), die hohe Göttin der *Weisheit*, unter die Zahl der *zwölf* grossen Götter gerechnet, war die blauäugige Tochter des *Zeus* und führte sonst auch den einfachen Namen Pallas, die *Jungfrau*. Diese griechische Benennung kam bei den Römern ebenfalls in Gebrauch, die Griechen verdoppelten nicht selten beides und hiessen die Göttin alsdann Pallas Athēne. Die bekanntesten Sagen berichten, dass sie von keinem Weibe geboren wurde, sondern aus dem Haupte des Zeus entspross, und eine derselben erklärt die Sache dahin, dass der Götterkönig, als die *Titanen* besiegt waren, zu seiner ersten Gemahlin die Göttin der Klugheit *Metis* erkoren habe. Wie diese sich aber Mutter fühlte, sei dem Gatten von ihr selber oder von anderer Seite her geweissagt worden, das Kind der Metis werde ihn der Weltherrschaft berauben; um die drohende Gefahr abzuwenden, habe er die mit gesegnetem Leibe ausgestattete Gemahlin verschlungen. Genug, Zeus sah sich einstmals von heftigen Geburtswehen überfallen; er liess schleunig den *Hephästos* (Vulcan) rufen und verlangte von dem Erstaunten, dass er ihm das geschwollene Haupt durch einen Beilschlag aufhauen solle. Kaum war dies geschehen, als eine herrliche Jungfrau, nicht allein schon erwachsen, sondern auch in voller Waffenrüstung prangend und lauten Schlachtruf erhebend aus dem Scheitel hervorsprang. Die Göttin Athene war es, die dergestalt

das Licht begrüsste. — Ihrer wundervollen Geburt ent-



sprachen die glänzenden Eigenschaften, die sie von ihrem Vater geerbt hatte und in doppelter Hinsicht offenbarte: sie trat als Göttin des *Kriegs* sowohl als des *Friedens* auf, das unsterbliche Muster der Klugheit, Erfindsamkeit und Thatkraft, des Scharfsinns und Muthes. Sie war das Symbol des aus dem Haupte entspringenden Gedankens, die verkörperte Göttin der Weisheit, welche zum Zeichen ihrer Unüberwindlichkeit Waffen trägt. Ihre Aufgabe bestand darin, die vollkommenste Glückseligkeit über den Staat zu verbreiten, und um sich diesem Zwecke mit ganzer Seele ausschliesslich widmen zu können, entsagte sie der Liebe und Ehe, unterdrückte in ihrem Busen vermöge der Allgewalt ihres Geistes jede Regung der Sinnlichkeit und wählte wie *Artĕmis* (Diāna) das strenge Loos einer ewigen *Jungfrauschaft*. Der mächtige *Eros* (Amor) vermochte daher ihr Herz nimmer zu rühren; sie selbst wies die Angriffe der Männer, des Gottes Hephästos, mit männlicher Stärke zurück und strafte den Seher *Tirēsias* durch Blindheit, weil er so unbesonnen gewesen, sie im Bade zu belauschen. So heftig sie aber einerseits den allzukecken Bewunderern zürnte, so stolz war sie andrer-

seits auf die Vorzüglichkeit ihrer Reize und machte sie gegen *Hera* (Juno) und *Aphrodite* (Venus) geltend, als sich der Wettstreit um den Schönheitsapfel unter den Göttinnen des Olymps entsponnen hatte. Nur eine spätere Sage scheute sich nicht, die Reinheit ihres Charakters in so weit anzutasten, dass man spottsüchtig behauptete, die Jungfrau habe sich auf dem Berge Ida, nach dem Beispiele ihrer Nebenbuhlerinnen, vor dem Schiedsrichter *Paris* ebenfalls entkleidet, ehe er das bekannte Urtheil fällte. Uebrigens war Pallas Athene das Lieblingskind des erhabenen Zeus; ihr allein, keinem anderen Gotte, vertraute er sogar die furchtbare Waffe des Blitzes und Donnerkeils an. — Zunächst stand sie den Göttern im *Gigantenkriege* bei, nicht blos als weise Rathgeberin, sondern auch als tapfere Kampfgenossin, welche den riesigen *Encelădus* in die Flucht jagte und die Insel Sicilien auf ihn schleuderte, dem geflügelten *Pallas* aber die Haut abzog, die sie zur *Ägis* benutzte, während sie die Flügel des Getödteten an ihre Füsse band.



Späterhin nahm sie Theil an dem Streite wider Troja; denn da sie von Paris nicht den Preisapfel der Schönheit erhalten hatte, rächte sie diese Beleidigung an den Troern und half den Griechen, vornehmlich dem schlauen *Odysseus* (Ulysses), welchen sie sammt seinem Hause beständig als freundliche Schutzgöttin umschwebte. So war sie denn allerdings eine wirkliche Kriegsgottheit, angethan mit vollständigem Waffenschmuck und gekleidet in das alterthümlich zierliche Gewand des dorischen Stammes. Allein sie war nicht eine rohe Vertreterin des Kriegshandwerks, sondern verschieden von *Ares*

(Mars), der das wilde Schlachtgetümmel nur um der Ergötzung willen aufsuchte, entzündete und lenkte. Ueberall bewies sie bei der blutigen Arbeit die ihrem Wesen angeborene Verstandesreife und führte den Krieg lediglich um nützlicher oder nothwendiger Zwecke willen, zur Vertheidigung der Mauern, Burgen und Hafenplätze. Schon aus dieser Rücksicht erschien sie als eine *Nike Polias* oder als eine *siegreiche Schirmherrin der Städte und Staaten*, wie sie hier abgebildet steht.



Sie wurde desshalb gleichsam als die Lehrerin des *kunstmässigen* Krieges betrachtet, welche die rechten Mittel für den Sieg angab und die Erfindung kriegerischer Werkzeuge begünstigte: den Bau des grossen, nach dem *goldenen Vliess* aussegelnden Schiffes *Argo* und des von *Epeus* gezimmerten hohlen Riesenpferdes, welches die Zerstörer Troja's in seinen Bauch aufnahm. Ihrem Charakter zufolge schützte sie auch blos diejenigen Kriegshelden, deren Muthbraus durch Besonnenheit geregelt war: sie begleitete den *Perseus* auf seinem gefährlichen Zuge gegen die *Gorgōnen*, zeigte dem *Bellerŏphon* zur Besiegung der schrecklichen *Chimăra* die Zähmung des geflügelten *Pegăsus* und fasste den edeln *Achilleus* an den Locken, um ihn von jähzorniger Uebereilung zurückzuhalten. Die Sieger pflegten ihr daher einen Theil der gemachten Beute dankbar zu weihen. — Andrerseits aber erwarb sich Athene den freundlichen Namen einer *staatbeglückenden* Gottheit (Polias oder Poliuchos) dadurch, dass sie in dem anmuthigen Reiche des Friedens auftrat. Hier öffnete sich ein weit freierer Spielraum für die Entfaltung ihrer Geistesthätigkeit. Sobald sie nämlich die Brandfackel der hässlichen Völker-

zwiste auslöschte und der Welt das heitere Antlitz des Friedens darbot, erschloss sie nach allen Seiten den Reichthum der Blumen, Blüthen und Früchte, welche unter dem Strahle einer unbewölkten Sonne lieblich gedeihen, die Schätze der Wissenschaft, Poesie und jeglicher Künste. Schon in uralter Zeit stieg die jungfräuliche Göttin nieder und machte die schönste Stadt Griechenlands, die nach ihr benannte Stadt *Athen*, zu ihrem Hauptwohnsitz. Doch musste sie, bevor sie die Herrin dieses Erdflecks wurde, um die Besitznahme einen Wettstreit mit dem Gott *Poseidon* (Neptun) bestehen, der das Land gleichfalls beanspruchte. Die zu Schiedsrichtern eingesetzten Götter beschlossen denjenigen von Beiden zu bevorzugen, welcher die Bewohner mit dem nützlichsten Geschenke beglücken würde. Poseidon stiess demzufolge seinen Dreizack in die Erde, worauf entweder das kriegerische Ross hervorsprang oder, nach einer andern Sage, ein Bronnen, welcher freilich blosses Meerwasser hatte. Athene warf hierauf ihre Lanze aus, und an dem Orte, wo sie niederfiel, entsprosste der blaustämmige Oelbaum; eine Schöpfung, welche für so heilsam erachtet wurde, dass die Götter ihr den Preis zuerkannten. So gelangte sie zur unbestrittenen Herrschaft der Stadt. Auf der Burgzinne zeigte man noch in späten Jahrhunderten den von ihr hervorgebrachten Urbaum, der durch seine rasche Vervielfältigung so vielen Segen gewährte, dass man alle Oelbäume als unantastbar und heilig pflegte. Diese erste Gabe war indessen gleichsam nur der Vorbote ihrer künftigen Wirksamkeit. Einer Fürstentochter des heroischen Zeitalters ähnlich, streckte sie zunächst ihre Hand über das häusliche Leben und ward eine Urheberin aller weib-



lichen Kunstfertigkeiten, indem sie den Gebrauch der Nadel, den Webstuhl und die Spindel erfand. Wie sie für ihre Mitgöttinnen arbeitete und nach dem Berichte Homers sich selbst und der Hera ein prunkreiches Gewand verfertigte, so schenkte sie der *Pandōra* zur Aussteuer die Summe aller auf diesen Kreis bezüglichen Vollkommenheiten und lehrte hier den Frauen der Phäaken, dort des *Pandareus* Töchtern schöne Arbeit und Geschicklichkeit. Sie hiess desshalb in Griechenland vorzugsweise die *Arbeiterin* (Ergáne), nämlich die Meisterin der Weberei. Doch strafte sie die sterblichen Künstlerinnen, unter andern die *Arachne*, sobald sie auf ihre Fertigkeit gegen die himmlische Künstlerin frevelhaft pochten. Da zum häuslichen Glücke ferner die Gesundheit gehörte, so fiel die Obhut derselben eben auch ihrer Gnade anheim; sie wurde daher unter die *Heilgottheiten* gerechnet und Minerva medica genannt. Ihren Blick weiter hinaus auf die Fluren richtend, schirmte sie den Ackerbau, erfand den Pflug und den Rechen, lehrte Stiere anjochen und Rosse zügeln. Zugleich verschaffte sie dem Staat einen sichern Halt, indem sie, wie Äschylus in den „Eumeniden" geschildert hat, den obersten Gerichtshof zu Athen, den aus Geschworenen zusammengesetzten Areŏpag, gründete und über sein Ansehn wachte. — Zur Vervollkommnung des Lebens fügte sie endlich die Blüthe der Künste hinzu, den höchsten und letzten Schmuck. Jedes reizende Werk, es mochte vom bildenden oder mechanischen Künstler ausgehen, verdankte seine Vollendung ihrer himmlischen Unterweisung; die geistigen Schöpfer eines solchen erfreuten sich ihres Beistandes, ebenso der Denker, Redner und Dichter. Sie lenkte die erfinderische Thätigkeit des sinnigen Meisters, wie sie im Kriege den bewaffneten Arm des Helden zu lenken gewohnt war. Als die Krone eines Kunstwerks erschien ihr der in demselben ausgesprochene *Verstand*, das Gefühl als Nebensache. Von ihrer eigenen Erfindungskraft erzählt ein athenischer Mythus, dass nicht *Hermes* (Mercur), sondern Athene es war, welche die erste *Flöte* ausdachte. Sie benutzte dazu die Knochen-

röhre vom Fuss eines Hirsches, die sie einst auf ihren Wanderungen fand, und stattete die Wölbung derselben



mit dem lebendigen Odem der Musik aus. Ueber ihre Entdeckung hoch erfreut, liess sie sich bald nachher im goldenen Speisesaal der Olympier, in Gegenwart aller Götter und Göttinnen, hören. Zu nicht geringer Verwunderung aber bemerkte sie, dass just ihre ehemaligen Mitbewerberinnen um den Preis der Schönheit, Hera und Aphrodite, spöttisch lächelten und die Lippen höhnisch aufwarfen, ohne die Ursache zu diesem kränkenden Benehmen zu verrathen. Athene entwich zornig auf den schattigen Ida, setzte sich an das blumige Ufer einer Silberquelle und blies, um ihren Aerger zu zerstreuen, auf dem neuen Instrument. Da fiel ihr Blick zufällig auf die spiegelhelle Wasserfluth, die zu ihren Füssen rauschte, und mit Erschrecken gewahrte sie die hässlichen Bausbacken, welche sie durch die Anstrengung des Blasens erhielt. Als sie dergestalt, zu ihrem grossen Verdrusse, den Grund jener Spöttereien erkannte, schleuderte sie die Flöte unwillig fort und belegte zugleich den künftigen Finder, der es

nicht verschmähen würde sie wieder aufzunehmen, mit dem grausamsten Fluche. Wie dieser leider auf furchtbare Weise sich erfüllte, ist unter Marsўas erzählt. Auch die Erfindung der *Trompete* schrieb man ihrer Kunstfertigkeit zu. — Für eine solche verschwenderische Gnadenfülle wurde denn Pallas Athene in ganz Griechenland, vorzüglich aber in Attica verehrt, dessen allerfrühste Stammgottheit sie war. Unter den Festen, die man ihr zu Athen eingeführt, standen neben den kleinen, die man jährlich beging, die grossen Panathenäen obenan, ein eigenthümliches Nationalfest, das alle vier Jahre um die Mitte Augusts abgehalten wurde und vier Tage hindurch währte. Eine unermessliche Menschenwoge strömte rings aus Hellas' zusammen. Zuerst fanden die mannichfaltigsten Wettkämpfe statt, in körperlicher sowohl als geistiger Hinsicht, wobei die Sieger ein Kranz von Oelbaumzweigen lohnte; am Schluss erfolgte der heilige Festopferschmaus und ein feierlicher Aufzug, dessen vornehmster Zweck darin bestand, einen von attischen Jungfrauen gewebten *Peplos* in den Tempel der Göttin auf die Acropŏlis zu bringen. Dieser Peplos war ein reichgeschmücktes Obergewand, dessen kunstvolle Stickereien, wie wir auch an einer zu Dresden befindlichen antiken Bildsäule sehen, sich auf die Thaten der Pallas, namentlich im Gigantenstreite, bezogen. Die Römer betrachteten ihre Minerva zwar anfänglich blos für eine Kriegsgöttin, ehrten sie aber späterhin als eine der Hauptschutzgottheiten der Weltstadt, indem sie zu den Bildsäulen des Jupiter und der Juno im capitolinischen Tempel die ihrige als dritte hinzufügten, und feierten ihr, ausser den kleinen, im Monat März die grossen *Quinquātrus*, ein Fest von fünftägiger Dauer. — Dass unter den eigenthümlichen Kennzeichen, womit sie dargestellt wurde, der friedliche *Oelzweig* nicht fehlte, versteht sich von selbst. Ferner war ihr die *Nachteule* geheiligt, das Symbol der Wachsamkeit, mit Beziehung auf den in der Dämmerung scharfen Blick dieses Vogels; auch hatte sie das bekannte Beiwort der *blauäugigen* Göttin ohne Zweifel dadurch erhalten, dass

ihre Augen, womit sie furchterregende Glanzblicke schoss, den graublauen Augen der Eule glichen. Das *Gorgŏnenhaupt* endlich, welches ihr von dem dankbaren Perseus geweiht ward, zierte bald ihren Panzer, bald ihren furchtbaren Schild, die *Ägis*, die sie entweder, wie schon bemerkt, im Gigantenkriege eroberte oder von ihrem Vater Zeus, dem eigentlichen Schwinger dieser Waffe, sich geben liess. Als Kriegsgöttin trug sie die volle Rüstung, mit der sie geboren wurde, einen goldenen Helm, von welchem ein stolzer Mähnenbusch herabwallte, einen den Leib umschliessenden Harnisch und eine schwere, grosse und gediegene Lanze in der Rechten. Der Friedensgöttin lieh man zwar die Tracht griechischer Matronen, aber wie friedlich auch ihr Bild sein sollte, meistentheils schmückte ihr Haupt wenigstens der an den Krieg erinnernde Helm, welchen man nie ohne Verzierungen erblickte. Auf der Vorderseite wurden bald Widder als Symbol der Kraft, bald Greife als Symbol des Spähens, bald eine Reihe von Rossen, einem Gespann vor dem Kriegswagen ähnlich, angebracht; auf den andern Seiten geflügelte Pferde, zur Erinnerung an den von ihr gezäumten Pegasus, und die tiefsinnige Sphinx, zur Andeutung ihrer Klugheit. — Aus dem Alterthum sind noch treffliche Abbildungen der Pallas Athene vorhanden, die schönsten aber verloren gegangen, nämlich die auf der athenischen Burg von der Meisterhand des Phidias, welcher sich dreimal an dem Ideal der Göttin versuchte. Zuerst goss er aus dem Zehnten der von den Persern gewonnenen marathonischen Beute die colossale Erzbildsäule, welche die Athene als die an der Spitze des Heeres fechtende Streiterin (Promăchus) darstellte. Ein Werk, welches ohne das Fussgestell eine Höhe von ungefähr sechzig Fuss hatte und mit demselben so hoch war, dass es ihren vorzüglichsten Tempel, den auf der Acropolis prangenden *Parthĕnon*, überragte und schon von dem Vorgebirge Sunium aus gesehen werden konnte. Zweitens setzte Phidias ihr, im Innern des genannten Tempels selbst, eine gleichfalls colossale Bildsäule, die aus Gold und Elfenbein



gearbeitet, die berühmteste unter allen dreien war und schlechthin die *Jungfrau* (Parthĕnos) hiess. Eine zu München befindliche Büste soll nach diesem Muster verfertigt sein. Wenigstens findet man in den Zügen derselben die frühere Schroffheit gemildert und zur Grossheit des Charakters umgeprägt; die Stirne nämlich ist rein, die Nase feingeformt und lang, der Zug des Mundes und der Wangen ziemlich streng, das Kinn stark und fast eckig, die Augen nicht weit geöffnet und mehr niederwärts blickend, das Haar auf kunstlose Weise längs der Stirne zurückgestrichen und in den Nacken herabwallend. Denn die gereifte Kunst suchte an ihr den kalten Ernst tiefen Nachdenkens hervorzuheben, die Zurückgezogenheit der Seele und den männlichen Geist selbstgenügsamer Ueberlegung so entschieden abzuspiegeln, dass sie ebensowohl die Reize ihrer eigenen herrlichen Weiblichkeit als die lockende Schönheit der Aussenwelt zu vergessen schien. Einen colossalen Kopf endlich, der gegenwärtig auch zu München ist, hält man für die Copie des dritten Bildes, welches jener grösste Künstler aus Erz, wie das erste, nur kleiner, geschaffen hatte. Man nannte dieses Kunstwerk nicht umsonst die *schöne* Athene (Athene Callimorphus); denn der Meister erfüllte hier den Zweck, die Göttin der Weisheit in höchst vollendeter Schönheit, in der Sanftheit und Zartheit des Weibes und in der Anmuth der Jungfrau vorzuführen. — Uebrigens erzählen etliche Sagen die Abstammung der Athene anders. Die eine behauptet, dass sie die Tochter des Poseidon und der Nymphe *Tritōnis* gewesen und in Lybien am Flusse und See Triton geboren und erzogen worden sei. Man leitet überhaupt den ganzen Ursprung ihres Cultus auf Ägypten und zwar auf die Göttin *Neïth* zurück; auch nimmt man bald zwei, bald noch mehrere Göttinnen an, durch deren Verschmelzung die griechische Athene ihre vollendete und allgemein verehrte Gestalt nach und nach erlangt habe.

Minos (griech.), der erste dieses Namens, ein Sohn des *Zeus* und der *Eurōpa*, Bruder des *Rhadamanthus* und *Sarpēdon*, herrschte auf der Insel Creta, anfangs mit den

Brüdern, später allein. Er war ein berühmter Gesetzgeber. Zeus selbst würdigte ihn eines neunjährigen Umgangs; der Sohn stieg zum Vater in eine heilige Grotte hinab und liess sich von ihm die auf Freiheitsliebe, Tapferkeit und Eintracht abzielenden Vorschriften dictiren, durch die er sein Volk beglückte und die nachher dem Lycurgus für die spartische Gesetzgebung zur Grundlage dienten. Minos theilte mit Rhadamanthus den Ruhm der Gerechtigkeitsliebe, der einen solchen Gipfel erreichte, dass beide Brüder, als sie gestorben waren, von den Göttern zu *Schattenrichtern* bestellt wurden; denn gute Könige pflegten in der Unterwelt fortzuherrschen. Das Zepter der Insel Creta erbte zunächst *Lycastus*, der Sohn des Minos, erzeugt mit *Itōne*, einer Tochter des Creter *Lyctius*; aus der Ehe des Lycastus mit *Ida*, einer Tochter des *Corўbas*, entspross sodann ein Sohn, welcher von der Sage häufig mit dem Grossvater verwechselt worden ist, weil er ebenfalls Minos hiess. — Dieser zweite Minos, der Enkel des ersten, war ein kriegerischer König, welcher das Meer von Seeräubern reinigte und seiner Herrschaft die benachbarten Inseln und Küstenländer, eine Zeitlang selbst Attica, unterwarf. Anfangs indessen sollte ihm der Thron von Creta streitig gemacht werden, wesshalb er dem Volke verhiess, sein Anrecht durch ein Wunder zu beweisen, überzeugt, dass er ein Liebling der Götter sei, welche ihm jeglichen Wunsch gewähren würden. Hierauf flehte er zu *Poseidon* (Neptun), ihm einen Stier zu schenken, damit er dem Gott ein würdiges Opfer bereiten könne; wirklich liess ihm auch dieser ein herrliches Rind aus den Fluthen des Meeres steigen, die Creter erstaunten und verliehen dem Minos die Krone. Allein der jetzt gesicherte Herrscher betrog den Meergott um das Opfer; er gesellte den schönen Stier eigennützig seinen Heerden zu, um diese zu veredeln. Ein undankbarer Frevel von den unseligsten Folgen. Minos war vermählt mit *Pasiphăë*, einer Tochter des *Helios* und der *Perseïs*, und hatte von derselben mehrere Kinder, die Söhne *Androgĕus*, *Deucalion*, *Catreus* und *Glaucus*, die Töchter

Acalle, Xenodice, *Ariadne* und *Phädra*. Poseidon aber rächte jetzt an der Gattin die Schuld des Gatten; auf seinen Wunsch erregte *Aphrodite* (Venus), die ohnehin dem ganzen Geschlechte des Helios zürnte, weil dieser einst mit seinem allsehenden Auge das von Homer geschilderte Stelldichein zwischen ihr und *Ares* (Mars) verrathen hatte, in dem Herzen der Königin eine unnatürliche Liebe zu jenem Wunderstier. Durch die Kunst des an den Hof des Minos geflüchteten *Dädalus* empfing Pasiphaë von dem vierfüssigen Geschöpf den Minotaurus, wie unter Dädalus erwähnt ist; worauf Poseidon das Thier rasend machte, dass es verheerend durch das Eiland stürmte, bis es endlich durch *Hercules* eingefangen und weggeschafft wurde. Denn die *siebente* Arbeit des Helden bestand in der Zähmung des *cretischen* Stieres. Der von Pasiphaë geborene Minotaurus war eine schreckliche Menschenfigur mit einem Stierkopf. Auf Befehl des Königs musste der Künstler Dädalus eigens das sogenannte *Labyrinth* anlegen, eine mit unzähligen Windungen und Irrgängen ausgestattete Halle, worin das Ungeheuer eingesperrt werden konnte, welches blos von Menschenfleisch sich nährte. Creta selbst war zur Darreichung der schrecklichen Speise gezwungen, bis ein Krieg mit Athen ausbrach, dessen König *Ägeus* hinterlistigerweise den Androgëus, des Minos ältesten Sohn, hatte umbringen lassen. Wie desshalb der rächende Vater in Attica einfiel und zuerst das mit Ägeus verbündete Megära eroberte, unterstützt durch die verrätherische *Scylla*, welche ihrem eigenen Vater *Nisus*, dem Herrscher von Megara, das goldene Lebenshaar vom Haupte schnitt; wie sodann Minos, unterstützt durch eine von Zeus über Athen verhängte Pest und Hungersnoth, diese Stadt selbst besiegte und ihre Bewohner zu einem Zolle von sieben Jünglingen und sieben Jungfrauen nöthigte, welchen sie entweder jährlich oder, nach andern Erzählungen, alle sieben oder neun Jahre für den Schlund des Minotaurus zu entrichten hatten; wie endlich *Theseus*, der heldenmüthige Sohn des Ägeus, mit dem letzten Menschentribut sich nach Creta einschiffte und sein geknech-

tetes Vaterland von der blutigen Abgabe befreite, indem er, unterstützt durch den Fadenknäuel der Ariadne, der Tochter des Minos, welche von Liebe zu dem schönen Jüngling entbrannt war, in die gefährlichen Irrgänge des Labyrinths eindrang und den gefrässigen Minotaurus erschlug: das sind drei hinter einander folgende Ereignisse, wovon das erste unter N i s u s, das zweite unter Ä g e u s, das dritte unter A r i a d n e und T h e s e u s geschildert ist. Ueber den Tod des Minos fügt die Sage hinzu, dass der Künstler Dädalus die Veranlassung zur Ermordung dieses Königs wurde; wovon der Leser die näheren Umstände unter D ä d ă l u s findet.

Minotaurus (griech.), s. M i n o s.

Minÿer (griech.), ein Beiname der *Argonauten*, weil die meisten und tapfersten derselben von den Minyern abstammten, einem Volke, welches seinen Namen von *Minÿas*, einem Sohne des *Poseidon*, seinen Wohnsitz in Orchomĕnus und Jolcus hatte.

Mithras (persisch), der *Lichtgott* oder *Sonnengott*, dessen Dienst von Persien ausging und durch zahlreiche Priesterschaften nicht bloss in der Hauptstadt Rom, sondern auch im gesammten alten römischen Weltreich Wurzel fasste. Er wurde unter die guten Geister zweiten Ranges gerechnet, über welchen die sieben *Amschaspands* die erste Rangstufe einnahmen, und dargestellt als ein Mann mit Löwenkopf und Strahlenkrone.

Mnemosÿne (griech.), s. M u s e n.

Modi (nordisch), s. T h o r.

Molioniden (griech.), die beiden Söhne der M o l i ŏ n e und entweder des *Actor* oder des *Poseidon* (Neptun). Sie hiessen *Eurÿtus* und *Cteătus*, sollten gemeinschaftlich aus einem Ei geboren sein und nach den Einen zusammengewachsene Leiber haben, so dass sie ein Ungeheuer von zwei Köpfen und vier Armen bildeten, nach den Andern blos die grösste gegenseitige Aehnlichkeit besitzen und wie die *Dioscuren* auf weissen Pferden reiten. Schon als Kinder standen sie dem von väterlicher Seite

mit ihnen verwandten *Augeias* im Kriege gegen *Hercules* bei, wurden aber von dem letztern getödtet.

Moloch (biblisch), ein Götze, dessen Name *König* bedeutet, welchen die Juden von den Ammonitern kennen lernten und trotz des strengen mosaischen Verbotes häufig anbeteten. Wie unter Baal bemerkt ist, glich er diesem phönizischen Abgott in jeder Beziehung, sowohl in der angeführten Bedeutung seines Namens als in der stierköpfigen Gestalt und in seinem schauerlichen Kinderopferdienst.

Momus (griech.), der Gott des *Tadels*, ein Sohn der *Nacht*, der die Götter und Alles im Olymp verspottete.

Mondkinder (indisch), s. Waiwaswata.

Mopsus (griech.), erstlich ein berühmter Wahrsager, welcher die *Argonauten* begleitete und auf ihrem Zuge umkam, zweitens ein nicht minder berühmter Seher, von welchem unter Calchas die Rede ist.

Mören (griech.), s. Parzen (römisch).

Morana (slavisch), die *Todesgöttin* der Böhmen, welche die Sterbenden mit wehmüthig klagender Stimme in den ewigen Schlummer einsingt. Die aus dem Munde entschwebende Seele setzt sich als ein Vogel auf den nächsten Baum, gemieden von allen andern Vögeln und Thieren. So flattert sie unstät umher, bis der Leib bestattet ist.

Morgāna (italiän.), s. Fata Morgāna.



Morpheus (griech.), der Gott der *Träume*, ein Sohn des *Schlafes* (Hypnos) und Bruder des *Icĕlus* (Ikelos). Wie der Letztere mehr ein Gott des Schreckens war, der sich in allerlei Thiergestalten kleidete, so erschien Morpheus freundlicher, indem er sich den Schlummernden nur in menschlichen Formen zeigte, die er tausendfach anzunehmen vermochte. S. Hypnos.

Mors (römisch) und Thanatos (griech.), der *Tod*, ein Sohn der

Nacht und der Zwillingsbruder des *Schlafes* (Hypnos), wohnhaft mit Letzterem am Eingange des *Tartărus*. Die bildende Kunst stellte ihn theils als schlafenden Knaben, theils als einen schönen Jüngling dar, welcher eine umgestürzte und ausgelöschte *Fackel* trägt, die er häufig auf die Brust eines Leichnams gestützt hat. Ein anderes Attribut desselben waren *Mohnköpfe*. Die alten Dichter dagegen, obgleich sie das moderne Bild des grausenvollen Gerippes nicht kennen, haben diesen Gott minder freundlich geschildert. Äschylus nennt ihn den einzigen der Götter, der keine Altäre habe und sich weder durch Geschenke bestechen noch durch preisende Lieder beschwören lasse. Anderwärts erscheint er bald schwarzgewandig, in der Hand einen Stahl, womit er dem Sterbenden das Haar abschneidet, zum Zeichen, dass derselbe den unterirdischen Göttern verfallen ist; bald schwarzgeflügelt, bald blass, bleich und fahl, bald schwertgerüstet, hungrig und gierig auf dem Schlachtfelde die Zähne fletschend und riesengross. Gleich seinem Bruder, dem Schlafe, streift der Tod rastlos über die Erde; Jener bringt die Menschen für kurze, Dieser für ewige Zeit zur Ruhe.

Morskoi Tschar (slavisch), der *Meergott* der Russen.

Musen (griech.), die Göttinnen der schönen Künste und steten Begleiterinnen des *Apollo*, welcher desshalb ihr König und Führer (Musagēt) genannt wird, sind die Töchter des *Zeus* und der *Mnemosyne*, der Göttin des Gedächtnisses, einer Tochter des *Urănus* und der *Gäa*, also von uralter Abstammung. Zu ihrer Amme wählte Zeus die *Euphēme*, die Gattin des Flurengottes *Pan*, ihre Anzahl betrug *neun* und sie hiessen zusammen nach ihrer Mutter Mnemonīden, nach dem Lande *Pierien*, wo sie geboren wurden, Pierīden, nach dem Berge *Helĭcon*, wo sie wohnten, Heliconīden, nach dem Brunnen *Castalia*, wo sie spielten, Castalīden, und nach dem Gebiet *Aonien*, wo man sie vorzüglich verehrte, Aonīden. Sie waren durchaus edle und gegen edle Menschen freundlich gesinnte Wesen, belehrend und zu allem Guten begeisternd, vornehmlich aber den Dichtern hold, welche

ihren Beistand anzurufen pflegten. Jede von ihnen hatte einen besonderen Wirkungskreis, worin sie sich künstlerisch thätig zeigte, wiewohl man für denselben keine Grenzlinien festsetzte, die stets und überall gegolten hätten. Es genügte, dass man die einzelnen Zweige des Wissens unter sie vertheilte, ohne éine trennende Scheidewand zu ziehen; wie denn auch sämmtliche Künste und Wissenschaften durch ein gemeinsames Band verknüpft sind. Zu verschiedenen Zeiten schwankte selbst die Vorsteherschaft, die man dieser oder jener Muse zuwies. Die Namen der Geschwister und ihre nach der gewöhnlichsten Angabe bestimmten Aemter waren folgende: *Calliŏpe*, Heldengedicht (Epos), *Melpomĕne*, Trauerspiel, *Thalīa*, Lustspiel, *Euterpe*, Lyrik und Musik, *Erăto*, Minnelied und Mimik, *Polyhymnia*, Gesang, *Terpsichŏre*, Tanzkunst, *Clio*, Geschichte, und *Urania*, Astronomie. So hiess denn die herrschende Neunzahl der Musen, wie sie schon frühzeitig aufgeführt und späterhin zu immer festeren Gestalten vervollkommt wurden. Unter den einzelnen Namen findet der Leser ihre Abbildungen und besonderen Kennzeichen. Andere Berichte nennen nur *drei* Musen: *Melĕte*, Erfindung, *Mneme*, Gedächtniss, und *Aoide*, Gesang; welche Zahl für die älteste galt, die man sodann auf vier, fünf und sieben vermehrte, bis die auch über ihren Ursprung auseinanderlaufenden Sagen in jener Neunzahl zur Uebereinstimmung gelangten. Von den Höhen ihres Heimathlandes Pierien, welches in Thracien lag, wurde der Dienst der Musen, wie die Sage meldet, durch den thracischen Sänger *Orpheus* nach Aonien, einem gebirgigen Strich Böotiens, und von dort nach dem übrigen Griechenland fortgepflanzt. Auf Bergen geboren, liebten sie auch die Berge und deren Bronnen, die ein begeisterndes Wasser strömten und unter ihrem Schutze standen, wie andere Bronnen unter dem Schutze göttlicher *Nymphen*. Mancher Dichter versetzt sie auf den Olympos. Vorzugsweise aber waren ihre Wohnsitze die Zinne des *Pimpla* und *Pindus* in Macedonien und Thessalien, der Berg *Helĭcon* in Böotien, wo die Quellen *Hippocrēne*,

Aganippe und *Libēthron* rauschten, und der doppelhäuptige *Parnassus* bei Delphi, wo sich die Quelle *Castalia* und die Grotte der Nymphe *Corycĭa* befand. Um diese Lieblingsstellen führten die neun Schwestern fröhliche Festreigen auf, geleitet von *Apollo*, dem Meister des Gesanges und der Musik, besucht von den holdseligen *Grazien*, von den Chören reizender *Nymphen*, von dem heiteren Weingott *Bacchus* und andern seligen Göttern, die ihre Lust theilten. Obwohl ihnen die Jungfräulichkeit stets heilig war, wesshalb man sie bekleidet und nie mit entblösster Brust darstellte, so erfreuten sich doch mehrere Götter und Sterbliche ihrer Gunst, namentlich Apollo selbst, welchem unter andern Calliope das berühmte Sängerpaar *Linus* und *Orpheus*, einer Sage nach auch den Ehegott *Hymen* gebar. Von Melpomene und dem Flussgott *Achelŏus* sollen die beflügelten *Sirēnen* entsprossen sein; von welchen es daher nicht Wunder nehmen darf, dass sie so ausgezeichnete Sängerinnen wurden und selbst in einen Wettstreit mit ihren Verwandtinnen sich einliessen, worin sie jedoch unterlagen und eine harte Strafe erfuhren. Die Musen rupften ihnen die Federn aus den Flügeln und machten sich Kränze davon. Nicht minder nachtheilig für die kühnen Sterblichen, die so unbesonnen waren mit den höchsten Meisterinnen um den Preis zu ringen, liefen zwei andere Wettkämpfe ab, der eine mit den neun kunstfertigen Töchtern des Königs *Piĕrus* von Emathia, die ebenfalls Pieriden hiessen, und der andere mit dem berühmten Sänger *Thamўris*. Die ersteren wurden von den Musen in Vögel verwandelt, dem Letztern raubten sie sammt der Gabe des Gesangs das Augenlicht. So grausam sie also den Uebermuth züchtigten, so mild waren sie sonst ihrem Charakter nach, indem sie den Sterblichen die grössten Wohlthaten gewährten, Freude und Vergessenheit des Leides, Verstand, Gefühl, Tugend und Aufschluss der tiefsten Seelengeheimnisse. Man sagte von ihnen, dass nur derjenige ein Dichter, ein Weiser und Glücklicher sei, welchem eine Muse an seiner Wiege huldreich zugelächelt habe.

Muspelheim (nordisch), die lichte und brennende *Feuerwelt*, bewohnt von den ewigen Feinden der *Asen*, den sogenannten Muspelsöhnen oder Söhnen von Muspelheim, deren König *Surtur* heisst, an der Grenze thront und das Reich mit einem flammenden Schwerte bewacht. Muspelheim umfasst den südlichen Theil der Welt; die darin herrschende Gluth und Hitze ertragen nur diejenigen, die daselbst hausen. Oft brechen sie hervor, um den Sitz der Asen in Brand zu stecken, die desshalb beständig auf ihrer Hut sein müssen, zuletzt aber doch unterliegen, wenn die Götterdämmerung *Ragnarokr* hereinbricht. Alsdann versammeln sich die von Surtur angeführten Söhne von Muspelheim in dem grössten Schiffe der Welt, welches *Naglfar* heisst und aus den Nägeln verstorbener Menschen gebaut ist. Vergebens schneidet man den Leichen dieselben, bei der Bestattung, vorsichtig ab: da Viele immer noch unbegraben vermodern, wird das Schiff bis dahin fertig und segelt unter dem Steuer des Riesen *Hrymer* nach Asgard, wo der schauerliche Weltkampf beginnt und zum Vortheil der brandtragenden Angreifer sich entscheidet, wie tapfer sich auch die Asen wehren, unterstützt von allen Helden *Walhalla's*. Die Reiche der Götter sowohl als der Erde gehen in Feuer auf, wie unter Walhalla geschildert ist. Den Gegensatz von Muspelheim bildet *Niflheim*, das eiskalte und stets umnebelte Gebiet der Unterwelt, welches im Dunkel des Nordens liegt.

Myrtilus (griech.), s. Pelops.

N.

Naglfar (nordisch), s. Muspelheim.

Najaden (griech.), s. Nymphen.

Nal oder Naal (nordisch), s. Loke.

Nandana (indisch), s. Indra.

Nandi (indisch), der Stier oder Büffel, bei den Indiern

überaus heilig, so dass nur die niedern Klassen, die einmal verachtet sind, Rindfleisch essen dürfen, ohne eine schimpfliche Sünde auf sich zu laden. Der Gott *Schiwa* reitet auf einem solchen.

Nänia (römisch), die Göttin der *Trauer*, welche den Leichengesängen und Klageliedern ihren Namen gab.

Nanna (nordisch), s. Balder.

Narcissus (griech. Narkissos), der Sohn des Flussgottes *Cephissus* und der Nymphe *Liriöpe*, ein Jüngling von ungemeiner Schönheit, aber kaltsinnig und spröd gegen Jedermann. Namentlich stiess er die holdeste der Nymphen, die in Liebe zu ihm entbrannte *Echo*, mit solcher Herzlosigkeit von sich, dass die Göttin *Nemĕsis* für die Verschmähte Rache nahm. Sie flösste dem Narcissus eine Neigung ein, die sich ihres Gegenstandes nicht bemächtigen konnte. Als er nämlich einst durstig von der Jagd heimkehrte, bückte er sich über eine böotische Quelle, deren klarer Spiegel ihm sein eigenes Bild reizend zurückwarf. Anfangs wähnend, eine wirkliche Gestalt zu erblicken, und das Phantom fort und fort mit Entzücken betrachtend, verliebte der Jüngling sich heftig in sich selbst. Zu spät erkannte er seinen Irrthum an dem Schmucke seiner Waffen und an der Beschaffenheit seiner Kleidung. Wie Echo sich früher verzehrt hatte, so verzehrte sich jetzt Narcissus in thörichter Liebe und fruchtlosem Grame, bis er allmählig darüber zum Schatten hinschwand und von den Göttern aus Mitleid in die nach ihm benannte *Narzisse* verwandelt wurde, eine gelbliche Blume, deren Kelch von weissschimmernden Blättern umgürtet ist und die noch heutzutag ihre Krone, in sehnsüchtiger Bespiegelung, über den Rand klarer Quellen neigt. So fanden ihn die Nymphen, als sie den Verlorenen suchten.

Nared oder Nareda (indisch), wörtlich der *Gesetzgeber*, ein Sohn des *Brama*, vielgepriesen von den Indiern. Denn er wandelt noch jetzt auf der Erde und giebt nicht bloss die vortrefflichsten Gesetze, sondern ist auch ein beredter Bote der Götter und ein ausgezeichneter Kriegsheld, welcher die herrlichsten Thaten verrichtet. Ausser-

ordentlich ist zugleich seine Geschicklichkeit in der Tonkunst; er hat die Wina erfunden, die feinste Windharfe, und wird auch sonst ein Meister jeglicher Künste genannt.

Nauplius (griech.), der erste dieses Namens, ein Sohn des *Poseidon* (Neptun) und der Danaïde *Amymōne*, ist unter Auge und Amymōne erwähnt. Der zweite und berühmtere Nauplius war König von Euböa, welchem *Catreus* von Creta, der Sohn und Thronerbe des jüngeren *Minos*, seine beiden Töchter unter der Bedingung übergab, sie in ferne Länder zu verkaufen. Ein Orakel nämlich hatte diesem Fürsten verkündigt, er werde durch seine Kinder umkommen, was auch geschah, wie unter Althemĕnes erzählt ist. Die eine seiner Töchter indessen, die *Aërŏpe*, überliess Nauplius an *Plisthĕnes* oder *Atreus*, so dass sie in dem gräuelvollen Königshaus zu Mycēnä eine wichtige Rolle spielte, wovon der Artikel Atreus spricht. Die zweite, Namens *Clymĕne*, wählte er selbst zur Gemahlin, und sie gebar ihm ausser mehreren andern Kindern den *Palamēdes*, welcher mit dem Griechenheer vor Troja zog. Gehasst und fälschlich angeklagt von *Ulysses* (Odysseus), wurde der junge Held unter den Mauern dieser Stadt unschuldig hingerichtet. Vergebens suchte Nauplius, indem er sich selbst in das Lager begab, für das an seinem Sohne begangene Unrecht Genugthuung. Der gekränkte Vater beschloss daher an den griechischen Heerführern die grausamste Rache zu nehmen. Von Troja zurückgekehrt, liess er durch *Öax*, seinen zweiten Sohn, überall das Gerücht verbreiten, die abwesenden Feldherrn und Könige gedächten ihre daheim verweilenden Gemahlinnen zu verstossen und sich andere Frauen mitzubringen; ferner, dieser oder jener Fürst sei bereits im Kampfe wider die Troer gefallen. Dergleichen falsche Reden hatten die schlimmsten Folgen. Die erzürnten Gattinnen rächten sich theils durch Untreue gegen ihre vermeintlich untreuen Gatten, theils durch Ermordung der Heimgekehrten, theils dadurch, dass sie neue Ehebündnisse schlossen; aus Verzweiflung erhing sich *Anticlēa*, die Mutter des *Odysseus*, während *Penelopēa*,

die treue Gemahlin desselben, sich in das Meer stürzte, jedoch vor dem Tode gerettet wurde. Dabei liess es die Rache des Nauplius nicht bewenden. Als die Heerfürsten, nach der Eroberung Troja's, zur Heimath steuerten und an Euböa vorübersegelten, gebot er an den gefährlichsten Küstenstellen Leuchtfeuer anzuzünden, wodurch viele Schiffe irregeleitet auf Klippen geriethen und scheiterten. Was in den Wellen nicht zu Grunde ging, wurde von Nauplius und den Seinigen, die den Schiffbrüchigen auflauerten, ohne Erbarmen niedergemetzelt. Diese Sagen benutzte Sophokles für ein Paar seiner Tragödien, die verloren sind.

Nausicäa (griech.), s. Alcinŏus.

Nebelkappe oder Tarnkappe (nordisch), ein Hut oder eine Mütze (Kappe), womit der Inhaber sich unsichtbar machen konnte, sobald er das Zauberding aufstülpte. Der gehörnte *Siegfried* besass eine solche Kopfbedeckung. Auch die *Zwerge* und *Elfen* tragen dergleichen niedliche Häubchen; wesshalb sie den Menschen sichtbar werden, wenn sie durch Zufall dieselben vom Kopfe verlieren.

Nectar (griech.), der balsamische *Göttertrank*, neunmal süsser als Honig, von den olympischen Göttern statt des Weines genossen, welchen die Menschen trinken. Er verlieh, neben der Götterspeise *Ambrosia*, ewige Jugend; also war er das Getränk der Unsterblichkeit, welches bei den Indiern *Amrita* heisst. Nectarisch nannte man alles, was göttlich schön ist, und gab den Namen Nectar sprüchwörtlich jedem vorzüglichen Weine und Honigsafte.

Neidhard oder Nidhögur (nordisch), die böse Schlange, welche in *Niflheim* wohnt und sammt ihren Kindern beständig an der Esche *Ygdrasil* nagt, um diesen Weltbaum umzustürzen, der eine seiner drei Wurzeln in das erwähnte Reich niederstreckt. Vergebens indessen sucht sie diese Wurzel zu vernichten. S. Ygdrasil.

Neilos (griech.), s. Nilus.

Neïth (ägypt.), eine Göttin, welche zu Saïs in Unterägypten ihren Haupttempel hatte, worin ihr Bild verschleiert stand und die nämliche Inschrift trug, die man

der *Isis* gab. Sie gilt für eine vielseitig wirkende Naturgottheit, erfahren in Wissenschaften und Künsten; ihre Priester genossen den höchsten Ruf der Weisheit, so dass sie in frühester Zeit selbst die Griechen, um ihrer Ausbildung willen, zu sich hinlockten. Schon von Platon wurde daher Neïth mit der *Athēne* der Griechen gleichgestellt.

Neleus (griech.), der Zwillingsbruder des *Pelias*, erzeugt von der schönlockigen *Tyro*, einer Tochter des Äoliden *Salmōneus*, und von dem Meergott *Poseidon* (Neptun). Durch seinen Bruder aus Jolcus vertrieben, wandte sich Neleus nach Messenien, erbaute die Stadt Pylos und vermählte sich mit *Chloris*, einer Tochter des *Amphīon*, welche ihm zwölf Söhne und eine Tochter, das schönste Mädchen ihres Zeitalters, Namens *Pero*, schenkte. Die letztere gewann *Bias*, mit Beihülfe seines Bruders, des Sehers *Melampus*, zur Gemahlin. Die Söhne wurden von *Hercules* in einem Kriege, welcher zwischen Neleus und diesem Helden sich entsponnen hatte, weil Jener ihn nicht von dem Morde des *Iphĭtus* reinigen mochte, trotz der tapfersten Gegenwehr sämmtlich erschlagen, mit Ausnahme des weisen, durch Homer bekannten *Nestor*, welcher zufällig von Hause abwesend war.



Nemĕsis (griech.), wörtlich die *Austheilerin*, eine Göttin der *Gerechtigkeit*, die erhabene Vergelterin, welche sowohl den durch übermässiges Glück entstandenen Uebermuth der Sterblichen als jeglichen andern Frevel strafte. So wurde sie überhaupt eine rächende Schicksalsgottheit, gleichbedeutend mit *Adrastēa*, der Unentrinnbaren, die unter ihrem Namen geschildert und abgebildet ist. Sie ereilt, im Wechsel des Geschickes, jeden Verbrecher, sei's früh oder spät, und war eine Tochter der *Nacht* und des *Erĕbus*

(Dunkels) oder auch der *Dike* und des *Oceănus*. Wir sehen sie hier als Nemesis *Panthea* (Allgottheit) dargestellt, ausgestattet mit den Flügeln der *Nike* (Victoria), die Schale und Schlange der *Hygēa* (Gesundheit) haltend und neben sich das Rad der *Fortūna* (Glücksgöttin), wodurch angedeutet werden soll, dass sie an würdige Menschen *Sieg*, *Gesundheit* und Gaben des *Reichthums* austheilt. Von einem Bezirk *Rhamnus* in Attica hiess sie Rhamnusia; sie hatte daselbst auf einem am Meer gelegenen Hügel einen Tempel, geschmückt von der Hand eines Schülers des Phidias mit einer prächtigen Bildsäule, die, wie man sagt, aus dem nämlichen parischen Marmorstück gehauen war, welches die stolzen Perser nach Marathon gebracht hatten, um davon ein Siegeszeichen aufzurichten. So gewiss waren sie ihres Triumphs über die freien Griechen. Allein die ernste und unwandelbar gerechte Göttin Nemesis machte die eitlen Hoffnungen der Feinde zu Schanden; wie sie stets diejenigen züchtigt, welche das *Maass* überschreiten und die Ordnung der Dinge verletzen, die auf Achtung und Scheu vor den Gesetzen beruht. Ueber die Verwechslung der rhamnusischen Nemĕsis mit der *Aphrodite* s. Venus. Zum Zeichen, dass sie die Zügel anzieht, erhielt sie häufig in die linke Hand einen *Zaum*. Die ihr sonst verliehenen *Flügel* sollten die Schnelligkeit ausdrücken, womit sie den Strafbaren verfolgt; die *jungfräuliche* Gestalt ihre reine und edle Sinnesart. Denn sie freut sich nicht ihres unerfreulichen Amtes, wie andere Gottheiten der Rache, sondern missbilligt das Unrecht, welches in die Schranken zu weisen ihr obliegt.

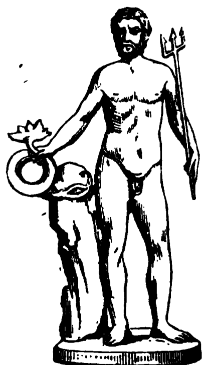
Neoptolĕmus (griech.), s. Pyrrhus.

Nephele (griech.), s. Phrixus und Athămas.

Nephthys (ägypt.), s. Anūbis und Osīris.

Neptunus (römisch) und Poseidon (griech.), von den Deutschen gewöhnlich *Neptun* genannt, der Gott des *Meeres*, einer der *zwölf* grossen Götter, war ein Sohn des *Saturnus* (Kronos) und der *Rhea*, der jüngere unter den beiden älteren Brüdern des *Jupiter* und der Bruder der

Vesta, *Ceres* und *Juno*. Auch ihn hatte der Vater verschlungen; nachdem er aber aus dem Leibe desselben durch jenes Brechmittel der *Metis* gleichfalls errettet worden, half er seinen Geschwistern die *Titanen* bekämpfen, und als die Theilung der Welt vor sich ging, fiel ihm die Herrschaft über das Meer zu. Von den dankbaren *Cyclopen*, die sich durch die neuen Götter aus dem Tartărus befreit sahen, erhielt er die mächtige Waffe, die er beständig trägt, den goldenen *Dreizack*, welcher ihm dazu dient, die Fluthen des ihm untergeordneten Elementes sowohl in Sturm zu versetzen, als wieder zu besänftigen, Felsen zu zertrümmern und das Festland zu schlagen, dass die Gestade weithin erzittern. Daraus entsprang ihm der bekannte Name *Enosichthon* oder *Ennosigäos*, der Erderschütterer. Ueberhaupt war Neptun ein gewaltiger Gott, von dessen blossem Fusstritt die Höhen und Wälder bebten; in seinem Zorne aber vermochte er die Grundfesten des Erdbodens dergestalt zu lösen, aufzurühren und zu zerrütten, dass die Berge von ihrer Wurzel bis zum Gipfel wankten, die Städte schaukelten und der unterirdische *Pluto* fürchtete, die Decke möchte bersten, welche die grausenvolle Schattenwelt vor den Blicken der Götter und Menschen verhüllte. Kurz, er herrschte in seinem Reiche wie ein zweiter Zeus, und nicht blos das Meer, sondern auch alle *Gewässer*, *Flüsse* und *Quellen* standen unter seiner obersten Obhut; der Dreizack war gleichsam sein Zepter, vor welchem sich sämmtliche Bewohner der Fluthen beugten. Auf dem tiefen Boden der See, an einer Stelle der Küste von Euböa, ragte sein Königspallast, golden, prachtvoll



schimmernd und unvergänglich; wenn er aus den Thoren desselben aufsteigen wollte, so geschah es häufig zu Wagen. Er schirrte Rosse davor, die windschnell, goldmähnig und erzhufig waren, ergriff die goldgetriebene Geissel und schwang sich auf den Wagensitz, umflossen von einem gleichfalls goldenen Mantel. Die Ungeheuer des Abgrunds erschienen aus den Tiefen und hüpften um ihren Gebieter, welcher nach der Oberfläche hinauflenkte; lachend theilten sich die Wogen zu beiden Seiten vor dem Kommenden, während das Gespann in solcher Eile dahinflog, dass nicht einmal die eherne Axe der Räder von dem kochenden Schaume befeuchtet ward. Ein glänzendes Gefolge schaarte sich allmählig um den Wagen des Herrschers, die Schwärme der Wallfische, Robben und Delphine, die hässlichen Chöre des *Phorcys* und *Glaucus*, die reizenden *Nereïden* und übrigen Meergötter, welche ihrem Oberhaupt huldigend nahten. Nicht selten thronte auch neben dem Dreizackschwinger, wenn er dergestalt über die blauen Fluthen rollte, seine Gemahlin, die Königin der Gewässer, die stolze *Amphitrīte*, die mit ihm den sonnigen Pallast auf dem Meeresgrunde theilte. Sie war eine Tochter des *Nereus* und der *Doris*. Wie der Gatte sie bestimmte, an seiner Seite zu herrschen, ist unter Amphitrīte erzählt; ihre Kinder waren ein Knabe *Triton*, der bei den Aeltern wohnen blieb und das Fischgeschlecht der *Tritōnen* mit seinem Namen beschenkte, und eine Tochter *Rhodos*, welche die Gemahlin des Sonnengottes *Helios* und die Mutter der *Heliāden* wurde. — So unbeschränkt aber auch Neptun in seinem Reiche waltete, dem Willen des stärkeren Götterkönigs musste er sich dennoch fügen. Freilich that er es häufig nicht ohne Widerstreben, indem er sich den Befehlen seines Bruders, wofern sie seine eigenen Entschlüsse kreuzten, gern entgegengestellt hätte, trotzend auf die ihm zu Gebote stehende Machtfülle. Einen eigentlichen Ungehorsam jedoch wagte er sich nicht zu Schulden kommen zu lassen. Vielmehr erkannte er die Obergewalt des Jupiter so vollständig an, dass er ihm selbst einmal, wie Homer berichtet, gleich einer die-

nenden Gottheit, die Rosse ausschirrte und den Wagen vorsorglich zur Seite schob. Die Sterblichen ehrten mit Recht seine erhabene Herrschaft allgemein. Sie hatten einerseits seinen Zorn zu scheuen, besonders die Seefahrer und Küstenbewohner; an jenen rächte er sich durch Sturm und Schiffbruch, wie uns *Odysseus* (Ulysses) am deutlichsten bezeugt, an diesen durch Ueberschwemmungen und schreckliche Seethiere, wofür *Cepheus* und *Laomĕdon* berühmte Beispiele sind. Andrerseits mussten ihm die Menschen für seine Wohlthaten Ehrfurcht zollen. Abgesehen davon, dass sie ihm den Segen der Schifffahrt verdankten, war Neptun der Schöpfer des nützlichen *Rosses*; er zeugte dasselbe durch einen Zauberschlag seines Dreizacks, womit er, nach der einen Sage, einen Felsen Thessaliens, nach der andern, den Erdboden von Attica spaltend aufriss. Zugleich erfand er den *Zaum*, damit die Menschen das edle Thier zügeln könnten, wenigstens nach der Angabe vieler Dichter; denn abweichende Mythen schreiben diese Erfindung der Göttin *Pallas Athēne* zu. Daher kam es, dass ihm das Pferd als Attribut zugesellt wurde und dass die bei den Kampfspielen Wettfahrenden seinen Beistand anriefen; wie man denn diesen Gott überhaupt, besonders bei den Römern in älteren Zeiten, als Schutzhort der Rosse und der Reitkunst (Neptunus equester) betrachtete. Die Sage fügt hinzu, dass er mehrmals selber eine schöne Rossgestalt annahm, einmal, um mit der Gorgōne *Medusa* den geflügelten *Pegăsus* hervorzubringen, ein andermal, um die Göttin *Ceres* (Demēter) zu überraschen, die sich in eine Stute verwandelt hatte, da sie von seinen Huldigungen nichts wissen mochte. Aus der letztern Verbindung entspross das wegen seiner Schnelligkeit bekannte göttliche Wunderpferd *Arīon*, welches nach etlichen andern Besitzern an den König *Adrastus* überging. Ausser dem Ross aber war dem Neptun ein zweites Thier heilig, der *Delphin*; denn dieses flinke Seegeschöpf hatte der Gott zu seinem Liebesboten erwählt, als er sich um Amphitrite bewarb, und zum Dank für die glückliche Auffindung der

geflohenen spröden Jungfrau unter die Sterne versetzt. Die Delphine galten seitdem für eine dem Meergott vorzugsweise geweihte Heerde, für die Freunde der Schiffer und für die Spender einer glücklichen Seefahrt. — Uebrigens leiteten eine Menge der stolzesten Helden ihren Ursprung von dem Meerzeus ab. Denn diesem fehlte es ebensowenig als dem Himmelszeus und andern Göttern an Liebesabenteuern. Eins der bekanntesten ist das unter Amymōne erzählte; wir sehen hier diese Tochter des *Danăus* in dem Augenblicke dargestellt, wo sie vor dem hässlichen Satyr, welchen sie mit der Lanze zufällig aufgescheucht hatte, erschrocken zurückweicht und in die Arme des Neptun flüchtet, der auf ihren Hülferuf aus dem Meer hervorgestiegen ist und am Gestade



thront. Wie er diese Jungfrau sodann durch seine Liebe tröstete, so vergönnte er auch andern Schönen seine beseligende Nähe und machte sie zu glücklichen Müttern. *Libўa* beschenkte ihn mit *Agēnor* und *Belus*, *Iphimedīa* mit den Aloïden *Otus* und *Ephialtes*, *Moliŏne* mit den Molioniden *Eurўtus* und *Cteătus*, *Astypalăa* mit *Eurypўlus*, und *Lysianassa* mit dem durch seine Grausamkeit berüchtigten Könige *Busīris* von Aegypten. — Es war aber natürlich, dass der Meergott besonders als Schutzherr der *Seehäfen* und *Inseln* verehrt wurde und an solchen Orten seine berühmtesten Tempel hatte, wie zu Tänaron, auf dem Isthmus von Corinth, wo zugleich zu seiner Verherrlichung die bekannten *isthmischen Wettspiele* stattfanden, und auf dem attischen Vorgebirge Sunium.

Athen selbst indessen entging seinem Zepter, wie unter Minerva erzählt ist; er unterlag in dem um jene Stadt entbrannten Wettstreite mit dieser Göttin. Was seine Abbildung anbelangt, so sind nicht nur die kolossalen Werke von Praxiteles und Lysippus verloren gegangen, sondern auch fast sämmtliche Bildsäulen dieses Gottes, die von Bedeutung waren. Die unter allen noch am besten erhaltene befindet sich zu Dresden, welche den Fluthenkönig auf einem Delphin darstellt, ruhend über einem Schiffsschnabel. Unverkennbare Züge aus dem idealischen Antlitze des Jupiter, ein sehr strenges Ansehen, ein verworrener Haarwurf des Hauptes und Bartes und eine breite männliche Brust sind die charakteristischen Merkmale, welche die veredelte Kunst seinem Bild gegeben hat, indem sie den friedlichen, nicht den sturmvollen Beherrscher des Oceans zeichnete. Grosse Bildwerke von Myron und Scopas umringten ihn auch mit dem Gefolge der Nereiden und grauser Seegeschöpfe aller Art; auf Münzen erblicken wir ihn mit einem Wagen, vor welchen *Seepferde* (Hippocampen) gespannt sind.

Nereiden (griech.), die Töchter des *Nereus* und seiner Stammschwester *Doris*, fünfzig an der Zahl, schöne und heitere schwarzäugige Nymphen, welche in dem prunkreichen Pallaste ihrer Aeltern auf dem Grunde des ägäischen Meeres wohnen. Eine der berühmtesten unter ihnen ist *Thetis*, die Mutter des *Achilleus*. Sie kommen nicht allein zur Oberfläche, um den König *Neptun* (Poseidon) tanzend zu begleiten, sondern pflegen auch mit Tritonen und Delphinen auf den Wogen der Salzfluth sich lustig zu schaukeln, zu spielen und zu scherzen. Wie sie nach ihrem Vater Nereiden heissen, so werden sie nach ihrer Mutter Doris, einer Tochter des *Oceänus* und der *Tethys*, bisweilen auch Doriden genannt. Ihr Vater Nereus selbst war ein Sohn des *Pontus* und der *Gäa* (Erde), ein greiser Meergott, welcher gleich dem zauberkundigen *Proteus* die Fähigkeit besass, sich in jede beliebige Gestalt zu verwandeln, das Verborgenste zu durchschauen und die Zukunft zu weissagen. Wesshalb sich Hercules

28*

an ihn wandte, als er die Gärten der Hesperiden aufsuchte.

Nessus (griech.), s. Hercules.

Nestor (griech.), ein König von Pylus, der älteste und klügste Rathgeber des Griechenheeres vor Troja, welcher um seiner von Homer gepriesenen Weisheit willen sprüchwörtliche Berühmtheit erlangte. Seine Vorschläge, da sie auf gereifter Erfahrung beruhten, waren meistentheils die besten und nöthigten selbst dem stolzen Heerführer *Agamemnon* Bewunderung ab; von ihm brauchte der Dichter das bekannte Wort, dass „von seiner Lippe die Rede süsser als Honig floss“. Den Eindruck dessen, was er sagte, verstärkte die Achtung vor seinem hohen Alter. Als er vor Troja zog, hatte er bereits zwei Menschenalter durchlebt und stand im dritten; Zeiträume, die man bald zu dreiunddreissig, bald zu hundert Jahren berechnet. Nestor war ein Sohn des *Neleus* und der *Chloris* und hatte eilf Brüder, die sämmtlich durch *Hercules* erschlagen wurden; er allein entging dem Blutbade, weil er sich zufällig, als dieser Halbgott Pylus stürmte, zu Gerēne in Messenien aufhielt, von welchem Orte ihn Homer den *gerenischen* Helden zu nennen pflegt. Vor Troja vorlor er allerdings einen seiner Söhne, den *Antilŏchus*, welcher von der Hand des tapfern *Memnon* fiel. Ihm selbst dagegen gewährte Zeus den Vorzug, dass er ohne Gefährde die Heimath wieder erreichte, um den Rest seiner Tage friedlich im Schoosse der Seinigen zu beschliessen. Ein *Nestor im Rath* also heisst noch heutzutag jeder älteste Theilnehmer an einer berathschlagenden Versammlung, bei welchem man zugleich die grösste Weisheit und Beredtsamkeit, freilich oft ohne Grund voraussetzt.

Nidhögur (nordisch), s. Neidhard.

Niflheim (nordisch), wörtlich „die *Nebelheimath*“, das eiskalte, im Norden gelegene Reich des Todes und Elends, beherrscht von der schrecklichen *Hel*, deren Gebiet *Helheim* heisst und den Mittelpunkt dieser finstern Unterwelt einnimmt. Unter den dreissig Höllenflüssen, die daselbst strömen, befindet sich der *Nidur*, aus welchem man, wie

aus dem *Lethe* der Griechen, *Vergessenheit* alles Geschehenen trinkt. Eine nähere Beschreibung des gesammten Reiches suche man unter Hel und vergl. Muspelheim.

Nijam (slavisch), der Todesgott Polens und Schlesiens, der Geleiter der Seelen.

Nike (griech.), s. Victoria (römisch).

Nilus oder Neilos (ägyp. und griech.), der weltberühmte Stromgott, welchem Aegypten seine Fruchtbarkeit verdankte. Die Wasser desselben müssen sechszehn Ellen steigen, um die Ufer segnend zu überfluthen; wesshalb man ihn oft mit sechzehn Genien umringt abbildete. Hier sehen wir ihn auf ein Flusspferd sich lehnend und mit Hirse gekränzt dargestellt. Von den Aegyptern selbst wurde *Osīris*, welcher zugleich der belebende Sonnengott war, als der eigentliche Nilgott und als ein Segenspender in so hohem Grade verehrt, dass die Griechen nicht umhin konnten, diesen Wassergott mit ihrem *Zeus Kronīon* zu vergleichen, wie uns namentlich Pindar zeigt. Bei ihnen jedoch galt dieser Stromgott, wie alle Götter der Flüsse und Seegewässer, ebenfalls häufig für einen Sohn des *Oceănus* und der *Tethys*; auch machten sie ihn zum Vater der mit dem König *Epăphus* vermählten *Memphis*, welche die Mutter der *Libўa* ward, von der das Land Libyen seinen Namen erhielt.



Nĭŏbe (griech.), die wegen ihres tragischen Schicksales bekannte Gemahlin des *Amphīon*, war die Tochter des Königs *Tantălus* von Phrygien und der *Diōne* oder *Taygĕte*, einer Tochter des *Atlas*. Anfangs lächelte ihrer Ehe der Sonnenstrahl des heitersten Glückes. Ihr Gemahl hatte sich, wie unter Amphīon erzählt ist, nebst seinem Zwillingsbruder *Zethus* das Königszepter über Theben erobert, und sie selbst fügte dem äusseren Glanze des Hauses gleichsam die Krone hinzu, indem sie den König

nach und nach mit sieben Söhnen und sieben Töchtern beschenkte. Zugleich war Niobe die schönste Frau, welche je einen Thron geschmückt, und obgleich sie schon so viele Kinder geboren, prangten ihre Reize demungeachtet noch so vollkommen, dass sie, umringt von ihren Töchtern, die an Schönheit ihrer Mutter glichen, nur für die älteste in dem lieblichen Kranze gelten konnte. Ebenso herrlich wuchsen die Söhne heran. Mit Recht durften daher die Aeltern auf eine so blühende Nachkommenschaft stolz sein; schienen doch selbst die Götter sie unter ihre besondere Obhut genommen zu haben. Denn eine Sage erzählt, dass *Aëdon*, die Gattin des Zethus, aus Eifersucht über den Kinderreichthum ihrer Schwägerin, den Entschluss fasste, einen von den Söhnen der Niobe heimlich umzubringen; dass sie jedoch ihre schändliche Absicht nicht erreichte, sondern irrthümlicherweise ihren eigenen Sohn *Itylus* tödtete, worauf sie von den Himmlischen, theils zur Strafe für ihre Ruchlosigkeit, theils aus Mitleid, wie unter Aëdon bemerkt ist, in die ewig klagende *Nachtigall* verwandelt wurde. Ein so schweres Unheil sah denn allerdings Niobe gnädig abgewendet, in das schwerste indessen sollte sie späterhin ihr gesammtes Haus durch den Uebermuth stürzen, dessen sich ihre sonst so hohe Seele schuldig machte. Sie rühmte sich nämlich gegen die *Latōna* (Leto) ihres Kindersegens und prahlte, dass sie mehr Ehre verdiene, als diese Göttin, welche nur *zwei* Kinder geboren habe; sie verbot sogar, derselben ferner zu opfern. Erbittert über eine solche Verletzung ihrer göttlichen Hoheit, forderte Latona ihr unsterbliches Kinderpaar zur Rache auf. Ungesäumt gehorchten *Apollo* und *Diāna* (Artĕmis), den



Wunsch ihrer beleidigten Mutter nur allzustreng erfüllend: an Einem Tage fielen die sämmtlichen Kinder der Niobe von den unfehlbaren Pfeilen des Gottes und der Göttin, die Söhne nacheinander hingestreckt von dem zornigen Apollo, die Töchter von der rächenden Diana. — Neun Tage hindurch lagen die Leichname unbestattet in ihrem Blute, am zehnten begrub sie die Hand der unsterblichen Götter, wie die Dichtung sagt. Denn die Menschen getrauten sich nicht die Opfer einer so beispiellosen Rache anzurühren; die Mutter selbst, die verwaiste unglückliche Niobe, irrte in namenlosem Schmerz und wilder Verzweiflung heimathlos umher, bis sie auf dem zwischen Lydien und Magnesien gelegenen Berge Sipylos versteinert wurde und die Gestalt eines stets weinenden Felsens erhielt. Ihr Gatte Amphion dagegen, von gleicher Verzweiflung ergriffen, stürmte in Begleitung seines Bruders Zethus das Heiligthum des Apollo zu Delphi; der Gott schonte ihrer ebensowenig, sondern streckte die Rasenden Beide am Altare des Tempels durch seine Geschosse nieder. So ging das ganze Geschlecht des Amphion, in Folge jener frevelhaften Ueberhebung, zu Grunde. Niobe wurde in der alten Welt das grosse Symbol des *Mutterschmerzes*, Dichter und Künstler jeder Art verewigten das Andenken an ihr ungeheueres Schicksal wetteifernd. Von antiken Darstellungen hat sich eine berühmte Gruppe der Niobe und ihrer Töchter, der Niobiden, zwar vielfach beschädigt,



aber doch glücklich erhalten; sie befindet sich zu Florenz und gilt für ein Werk aus der Schule des Praxitĕles oder Scopas, jedenfalls für ein Meisterstück der attischen Bildhauerkunst, dessen Vorzüge Winckelmann geschildert hat. — Ueber eine zweite Niobe s. Phorōneus.

Niord (nordisch) oder Njördr, ein schöner Jüngling, welcher ein *Wane* und kein *Ase* war, aber den Asen als Geisel von den Wanen übersandt wurde, als beide Geschlechter Weltfrieden machten, und in der neuen Heimath sich vollkommen einbürgerte. Seine zwei Kinder hatten sogar das Glück, unter die Asen selbst aufgenommen zu werden, welchen sie freilich auch zur schönsten und edelsten Zierde gereichten; der leuchtende Gott *Freir* nämlich und die holdselige Göttin *Freia* waren die Früchte der Ehe, welche Niord mit der schönen *Skade*, einer Tochter des Riesen *Thiasse*, geschlossen hatte. So gewann der Fremdling die angesehenste Stellung; er wohnte in Noatun am Strande des Meeres und war der mächtige Beherrscher des Windstromes und der Seeschifffahrt, eine segensreiche Naturgottheit, die über das Wetter gebot. Seine Gattin Skade indessen fühlte sich nicht heimisch bei ihm; das Geschrei der Möven störte ihren Schlummer und sie verweilte lieber auf den Gebirgsketten von Thrymheim wo sie geboren war. Dahin mochte ihr wiederum der Gemahl nicht gerne folgen, er fand das Geheul der Wölfe in diesen Felsengegenden unerträglich und sehnte sich nach der See zurück, wo die Schwäne sangen. Da sich ihre entgegengesetzten Wünsche und Gewohnheiten nicht vereinigen liessen, trennte sich endlich das Ehepaar freiwillig; Niord zog es vor, im leichten Nachen über das Meer zu gleiten und dem Fischfang obzuliegen, Skade auf leichten Schneeschuhen in den Bergen umherzufahren, den Bogen zu spannen und Wild zu schiessen.

Nisus (griech.), der Sohn des *Pandīon*, eines Königs, der zuerst über Athen, sodann über Megăra herrschte und zwar mehrere Söhne hatte, aber dem Nisus das Zepter vererbte. Eben sass der letztere auf dem Thron, als der König *Minos* von Creta, der zweite seines Namens, in

Attica einfiel und die Mauern von Megara belagerte, einer Stadt, die sich mit *Ägeus* von Athen wider ihn verbündet hatte. Der Sieg hing aber von einem *goldenen* oder *purpurnen Haar* ab, welches der König Nisus auf seinem Scheitel trug, ein Geschenk der Götter, das ihn unsterblich machte, so lange dasselbe seinen Kopf zierte. Nur *Scylla*, seine Tochter, kannte es und wusste um das Geheimniss. Unglücklicherweise entbrannte sie in Liebe zu dem feindlichen Heerfürsten, den sie von der belagerten Stadtmauer häufig sah; Minos benutzte diesen Umstand zur Bestechung der Jungfrau, indem er derselben ein goldenes Halsband schickte und die Ehe versprach. Scylla liess sich dadurch bethören, schnitt dem Vater, als er des Nachts schlummerte, das köstliche Haar vom Haupte und überlieferte es ihrem vermeintlichen Bräutigam. Augenblicklich starb Nisus, der Feind eroberte Megara und die verrätherische Tochter eilte dem Sieger entgegen. Allein Minos stiess die Vatermörderin mit Verachtung von sich, und anstatt sie mit nach Creta wegzuführen, befahl er sie an den Spiegel seines Schiffes zu binden und in dem Wasser nachzuschleifen, so dass sie jämmerlich ertrinken musste. Die Sterbende wurde von den Göttern in einen Seevogel verwandelt, welcher zum Andenken an die schändliche That, die sie im Leben vollbracht hatte, auf dem Haupte einen purpurrothen Busch trägt. Ein Meergeier, der diesen Vogel beständig verfolgt, ist der Vater der Scylla, welchen die Himmlischen dergestalt zum Rächer ausrüsteten. Ueber eine andere Verwandlung s. Scylla. Vergl. Pterelāus.

Nixe (germanisch), *Wassergeister*, theils männlich, theils weiblich, Wesen, die halb Menschen, halb sündige Dämonen sind, welche ihrer dereinstigen Erlösung entgegensehen. Sie leben in dem Wasser der Flüsse, Bäche und Bronnen. Im Allgemeinen knüpft sich an sie die Vorstellung, dass ihre Nähe für die Menschen verderblich ist. Die weiblichen Nixen anlangend, so stehen diese ungefähr auf gleicher Stufe mit den *Elfen* und unterscheiden sich von den letztern hauptsächlich dadurch, dass sie ihre Woh-

hung im feuchten Element aufgeschlagen haben. Wenn sie dasselbe verlassen, um sich unter Menschen zu gesellen, so sind sie gestaltet und gekleidet wie gewöhnliche Jungfrauen, schön und reizend von Körper, aber beständig ein Merkmal an sich tragend, das ihren Ursprung verräth, einen nassen Schürzenzipfel oder einen feuchten Gewandsaum. Zuweilen setzen sie sich, gleich den Feen, in die am Ufer wärmende Sonne und kämmen ihre langen Haare oder bewachen die Wäsche, die sie zum Trocknen auf die blumige Au gebreitet haben; zuweilen tauchen sie blos mit der Oberhälfte ihres prächtigen Leibes aus den Wellen empor, während sie die Unterhälfte, wie man behauptet, deswegen verbergen, weil dieselbe, wie bei dem Körper der *Sirēnen*, in einen fischähnlichen Schwanz ausläuft. Den Elfen gleichen sie auch darin, dass sie, wie diese, Gesang, Musik und Tanz lieben und sehr geschickt in den genannten Künsten sind; doch nicht zum Vortheil der Menschen. Denn häufig geschieht es, dass sie schöne Jünglinge, welche ihnen am Rande des Wassers zuhorchen, durch die lieblichen Töne ihrer Kehle zu sich in die Tiefe locken, um sie zu ihren Gatten zu machen und nicht wieder aus ihren Armen zu lassen. Was die männlichen Nixe betrifft, so werden sie bald als strupphaarige wilde Knaben, welche auf dem Haupte eine rothe Mütze tragen, bald als ältliche, langbärtige und finsterblickende Männergestalten geschildert, deren Kopf mit einem wassergrünen Hute bedeckt ist und die, wenn sie den Mund fletschen, eine Reihe Zähne entblössen, die gleichfalls grün sind. Nicht umsonst giebt ihnen die Sage der Finnen sogar ein eisernes Gebiss. Denn obgleich sie nicht minder als die weiblichen Nixen an Musik sich ergötzen, die Harfe lieblich spielen und bisweilen eine sanfte Sinnesart zeigen, so sind sie doch wegen Blutdurst und Grausamkeit äusserst berüchtigt. Sie tödten einerseits jeden Menschen, den sie in ihre Gewalt bekommen, und strafen andererseits mit unerbittlicher Härte diejenigen ihrer Untergebenen, welche den Menschen heimliche Besuche abstatten und bei der Rückkehr sich ertappen lassen. Die ältere

Namensform für Nix ist *Neck* und *Necker*, oder *Nicker* und *Nickel*; die weiblichen Nixen hiessen bei den früheren Romantikern auch *Wasserfeiner*. Wenn Jemand zufällig oder aus unbekannten Ursachen ertrunken ist, sagt das Sprüchwort, der Nix habe ihn in's Wasser gezogen.

Norna Gest (nordisch), ein dänischer Held, der Sohn des Fürsten Thort Tingbit, erinnert durch sein Schicksal an den griechischen *Meleāger*. Vor die Wiege nämlich, worin der Neugeborene lag, setzten sich drei *Walen* (Zaubernornen), um die Zukunft des Kindes zu segnen. Die erste und zweite hatten schon alle nur erdenklichen Glückwünsche auf das Kleine niederregnen lassen, so dass sich die dritte und jüngste in Verlegenheit sah, welchen besonderen Schatz sie hinzufügen solle; überdies wurde sie durch die Masse der Menschen, die neugierig in das Zimmer strömten, um den Fürstensohn zu sehen, aus Unachtsamkeit von ihrem Sessel verdrängt. Kurz, sie gerieth in solchen Zorn, dass sie den Fluch aussprach, das Kind solle nur so lange leben, als die Kerze noch nicht verzehrt sei, die man so eben angezündet vor die Wiege gestellt hatte. Die beiden andern Walen löschten sofort das Wachslicht und empfahlen es der Mutter zur sorgfältigsten Aufbewahrung. Als der Sohn zum Jüngling erstarkt war, versäumte diese nicht, ihm das Kleinod auszuhändigen und die Begebenheit zu erzählen, die bei seiner Geburt sich zugetragen. Alle Segenssprüche der Zauberfrauen gingen an Norna Gest in Erfüllung. Drei Jahrhunderte hindurch glänzte er als die Blume der Helden, bewundert wegen seiner Grossthaten, die er in den verschiedensten Ländern des Nordens verrichtete; er war die Zierde der Höfe und das Vorbild der jungen Ritterschaft. Da geschah es, dass er sich von Olaf Trygvason zum Christenthum bekehren und nach empfangener Taufe, gleichsam zur Bestätigung seiner Rechtgläubigkeit, zu dem Entschlusse bestimmen liess, die wundersame Schicksalskerze, das Geschenk heidnischer Hexen, das ihn seither überallhin begleitet hatte, — anzuzünden. Allein die Macht des uralten Zauberfluches war durch den Segen

des Christenthums noch nicht gebrochen. Der greise Norna Gest starb augenblicklich, als die Kerze niedergebrannt war.

Nornen (nordisch), die drei weisen *Schicksalsgöttinnen*, den *Parzen* der Hellenen ähnlich, sind Jungfrauen, deren Schönheit niemals altert, deren Aussprüche unabänderlich bleiben und deren Willen selbst die Götter oft zu erforschen suchen. Denn sie lenken den Lauf aller Dinge, den Strom der Zeiten sowohl als jeglicher Begebenheiten, die Schicksale der Einzelnen wie das Loos des Ganzen. Sie heissen *Urd* (die Vergangenheit), *Waranda* (die Gegenwart) und *Skuld* (die Zukunft); ihre Wohnung ist ein schöner Göttersaal unter der Esche *Ygdrasil*, dem grossen Weltbaum, dessen ewige Dauer durch ihre rastlose Pflege gesichert ist. In der Nähe befindet sich nämlich der *Urdarborn*, der Bronnen der Urzeit oder der Quell der Vergangenheit, aus dessen klaren Fluthen die Nornen nicht nur selbst täglich neue Weisheit trinken, sondern auch die Wurzeln jenes Baumes benetzen, damit sie nicht verdorren; wie sie dieselben zugleich, zur Verhütung der Fäulniss, mit einem weissen Lehm überdecken, der in der Nachbarschaft liegt.

Notus (griech.) und Auster (römisch), der *Südwind*, ein Sohn des *Asträus* und der *Aurora* (Eos), einer der vier Hauptwinde, welcher häufigen *Regen* bringt, übrigens aber *warm* ist. Aus letzterem Grunde stellte man ihn gewöhnlich als einen leichtbekleideten Jüngling dar, aus ersterem mit einem umgestürzten Kruge. Der Dichter



Ovid dagegen schildert den Auster farbenreicher und giebt ihm ein scheussliches, in pechschwarzes Dunkel gehülltes Haupt, greise fluthströmende Haare, gussgeschwärzten Bart, nebelumlagerte Stirn, thauigen Busen, triefende Schwingen und breite Hände, aus welchen Wolken niederhängen, die unter dem Druck seiner Fäuste donnern.

Nox (römisch) und Nyx (griech.), die Göttin der *Nacht*, die jugendliche Tochter des *Chaos*, war vermählt mit ihrem Bruder *Erĕbus* (Dunkel), welchem sie eine zahlreiche Nachkommenschaft lieferte, wie sie dem Charakter der Aeltern entsprach. Der *Tod*, der *Schlaf* mit den *Traumgöttern*, die Zwietrachtsgöttin *Eris*, das *Alter*, der *Jammer*, die *Tadelsucht*, der *Mord*, das *Mitleid*, die *Nemĕsis*, die *Parzen* und viele ähnliche Wesen waren ihre Kinder, mit welchen sie gemeinschaftlich im grausen Tartărus wohnte. Ueberhaupt aber galt sie für die Urheberin sowohl als Beherrscherin aller Dinge, sie alterte nie, bändigte Götter und Menschen, zähmte den Braus der Leidenschaften und wiegte jegliches Ding in Ruhe ein.

Nycteus (griech.), s. Antiŏpe.

Nymphen (griech. und römisch), weibliche *Halbgottheiten*, welche die zahlreichste Classe höherer Wesen bilden, wie sie auch durch ihre häufigen Verbindungen mit Göttern und Sterblichen eine grosse Rolle spielen. Ausser den *Oceanīden*, den Töchtern und Enkelinnen des *Oceănus* und der *Tethys*, deren Anzahl sich auf dreitausend beläuft, und ausser den fünfzig *Nereīden*, den Töchtern des *Nereus* und der *Doris*, welche beide Stämme das Meer bewohnen und desshalb gemeinschaftlich Meernymphen genannt werden, giebt es noch zwei besondere Gattungen solcher wunderbarer Gestalten, die nach ihren Aufenthaltsplätzen die verschiedensten Namen führen. Die einen dieser eigentlichen Nymphen nämlich bringen in den Gewässern der Flüsse, Seen, Bäche und Quellen zu; wesshalb sie *Najaden* oder Wassernymphen heissen. Die andern lieben das trockene Element, die Thäler, Wiesen, Berge, Wälder und Bäume; unter diesen sind die Namen der *Oreăden* oder Bergnymphen und der

Dryäden oder Baumnymphen am bekanntesten. Sie nehmen eine zwischen Göttern und Menschen in der Mitte stehende Rangordnung ein, werden in die Versammlungen der Götter auf dem Olymp und in die Reigen der Himmlischen, theils als hülfreiche Dienerinnen, theils als schmückende Nebenchöre, überall zugelassen, nähren sich mit der Götterspeise Ambrosia und erfreuen sich daher ewiger Jugend und unverwelklicher, an ihnen stets gerühmter Schönheit. Gleichwohl sind sie keineswegs unsterblich, wie die Götter selbst; die Sage hat ihnen blos ein ungemein langes Dasein angewiesen, dessen Dauer Hesiod im Allgemeinen auf zehn Phönixalter berechnet; ein Zeitraum, welcher freilich an Unsterblichkeit grenzt. Denn die Krähe, sagt er, lebt neun Menschenalter, der Hirsch vier Krähenalter, der Rabe drei Hirschalter, und der Phönix neun Rabenalter; mithin leben die Nymphen nicht weniger als 9720 Menschenalter, welche eine Summe von Jahren ergeben, die für die Griechen um so bedeutender ist, als diese nicht in gleicher Weise, wie die Indier, mit den Ziffern spielen. Eine kürzere Frist, als die meisten andern Schwestern zu dauern scheinen, ist jedenfalls den Bewohnerinnen der Quellen und Bäume zugemessen. Wenn die ersteren versiegen und die letzteren verdorren, so sterben gleichzeitig die Seelen der Nymphen, die in ihnen hausen, wie sie auch mit ihrem aus der nährenden Erde stattfindenden Ursprunge unmittelbar selber geboren werden. Ihre Söhne und Töchter dagegen sind durchweg sterblich, auch die mit Göttern erzeugten, ausgenommen, wenn sie nachträglich für ihre Verdienste das Geschenk der Unsterblichkeit empfangen. Was den sonstigen Charakter dieser halbgöttlichen Frauen, ihre Begabung und Beschäftigung anbe-



langt, so sind sie heitere und fröhliche, anmuthige und freundliche Wesen, welchen die Kunst der Alten die herrlichsten Formen zu geben gesucht hat. Die Quellnymphen, deren hier eine abgebildet ist, stehen oder lagern sich um den Rand der Bronnen, in den Händen Urnen, Krüge und Muscheln haltend, die sie füllen oder in andere Gefässe abgiessen. Auch pflegen sie die am Gewässer wachsenden Blumen, widmen sich der Erziehung von Knaben, die man ihnen anvertraut, oder gelten für Beschützerinnen der Badegemächer, die um ihre klare Silberfluth aufgebaut werden, wie deren zwei, an den Seiten eines Bronnens stehend und die Hände sich reichend, hier dargestellt sind. Alle Nymphen ohne Ausnahme aber besitzen die Kraft der Weissagung, vorzugsweise freilich die Inhaberinnen *begeisternder* Quellen, wofür man ursprünglich auch die *Musen* zu betrachten hat; alle ergötzen sich an der Jagd, schwärmen entzückt durch die Gefilde, führen Festtänze auf, weben, singen und kosen in traulichen Grotten und suchen durch ihre göttlichen Reize und prachtvollen Gewänder die Aufmerksamkeit der Sterblichen zu gewinnen. Die letztern haben von ihnen keine Gefahr zu befürchten; wenigstens geht ihre Liebe selten so weit, dass sie, gleich den *Nixen* der nordischen Völker, schöne Jünglinge in die Fluthen hinabziehen, wie es dem jungen *Hylas* in Mysien geschah, dem Liebling des *Hercules*, wovon unter Argonauten die Rede ist. Es konnte nicht fehlen, dass man so wichtige Götterwesen auch durch Opfer ehrte, die ihnen auf steinernen oder rasigen Altären dargebracht wurden und die in Milch, Oel, Wein, Blumen, Lämmern und Ziegen bestanden.



Nyx (griech.), s. Nox (römisch).

O.

Oceănus (griech. Okeanos), der Vater der nach ihm benannten Oceanīden, war ein Sohn des *Urănus* und der *Gäa*, der älteste Bruder des *Kronos* (Saturnus), also auch der älteste unter den *Titānen*. Er vermählte sich mit seiner Schwester, der Titanin Tethys, welche ihm zunächst die Götter und Göttinnen sämmtlicher Quellen, Bäche, Flüsse, Ströme und Seen oder alle jene Gewässer der Erdfläche gebar, die süssschmeckend sind. Denn dies war der untrüglichste Beweis ihres Ursprungs. Oceanus hat ebenfalls süsses Wasser, verschieden von der Salzfluth der kleineren Meere, welche zwischen den einzelnen Ländern wie Teiche wogen; er ist der grosse *Weltstrom*, der wie ein lebendiger Ring die Erde umrauscht, die man sich als eine ungeheuere *Scheibe* dachte. Hinter diesem Fluthgürtel neigt sich von allen Seiten der Himmelsbogen senkrecht nieder, um die Welt gewissermassen mit Brettern zu verschliessen; zugleich herrscht hinter ihm ewige Finsterniss, da der Sonnengott *Helios* (Sol) blos über die Erdscheibe fährt und seine Strahlen zwar noch eine weite Strecke des Wasserkranzes erhellen, aber nicht bis zum jenseitigen Gestade dringen können. An der westlichen Stelle, wo der Strom entspringt, hat Oceanus seine Wohnung aufgeschlagen; hier beginnt das Dunkel und öffnet die Unterwelt ihre schattigen Pforten. Ausserdem beschenkte Tethys ihren Gatten mit dreitausend Töchtern, die vorzugsweise *Oceanīden* genannt werden; sie leben und weben in allen Meergewässern und sind die holdseligsten Jungfrauen, welche durch ihre Liebe Sterbliche sowohl als Unsterbliche häufig beglücken. Um sie von andern *Nymphen* zu unterscheiden, verlieh ihnen die Kunst bisweilen den Unterleib der Fische. Oceanus war übrigens auch der Vater der Klugheitsgöttin *Metis*; als solcher nahm er keinen Antheil an dem *Titanenkampfe* und

blieb daher von der Strafe verschont, mit seinen Brüdern in den Tartărus geschleudert zu werden. Äschylus im „Prometheus" schildert ihn als umsichtig, gelassen und friedliebend.

Odin (nordisch), das Oberhaupt der *Asen*, der neuen Götter, welche das alte fornjotnische Riesengeschlecht aus der Herrschaft verdrängten, war der höchste Gebieter des Himmels und der Erde. Er thronte in Asgard, ihm zur Seite seine Gattin *Frigga*, die Götterkönigin, welche ihm den *Balder*, *Braga*, *Hermod*, *Thor* und *Tyr*, die mächtigsten und einflussreichsten Asen, gebar; von andern Frauen erhielt er noch mehrere herrliche Kinder, und da zugleich das Menschengeschlecht ihm seine Erschaffung verdankte, wurde er mit Recht, gleich dem *Zeus* der Griechen, der *Vater* der *Götter* und *Menschen* genannt. Zwar gab man ihm häufig geradezu den Namen *Alfadur* (Allvater), aber eigentlich kommt dieser nur dem ewigen und unveränderlichen Urwesen zu, während Odin ein vergänglicher Gott ist; denn er ist geboren und muss desshalb auch sterben. Seinen Ursprung erzählt die Edda. Es gab eine Kuh, Namens *Audumbla*, welche nebst den Hrymthussen entstand, als das durch Feuerfunken aus Muspelheim befruchtete Eis im nordischen Chaos aufthaute; sie leckte sodann aus den salzbereiften Felsen ihres Heimathlandes den göttlichen Riesen *Buri* hervor, welcher wiederum den Riesen *Bör* zeugte. Der letztere vermählte sich mit der Jotenjungfrau *Bestla*, einer Tochter des *Baulthorn*, und wurde Vater des *Odin*, *Wile* und *We*, dreier Söhne, welche gegen den Urriesen *Ymer* auszogen und ihn erschlugen. Das Blut des Ungeheuers überschwemmte die damalige Welt, Alles ertrank, den Bergriesen *Bergelmer* ausgenommen, der mit seinem Weibe in einem Nachen sich rettete; aus dem Leichnam schufen hierauf die Sieger das heutige Weltall, aus dem Gerippe Berge und Felsen, aus dem Fleische die Erde, aus dem in Gestade eingefangenen Blute das Meer und aus der Hirnschale den weitgewölbten Himmelsbogen, wie unter Y m e r erzählt ist. Odin erlangte das Zepter über die Schöpfung,

die nunmehr durch die Erweckung von Menschen vervollständigt wurde; die drei Brüder und Asengötter (das waren sie) lustwandelten einst an dem Meeresstrande und stiessen auf zwei Holzstücke, die zufällig daselbst lagen, auf einen Eschenstamm und eine Erlenstange. In ihrer heitern Stimmung beschlossen sie, über diese nutzlosen Bäume ihre Gnade auszugiessen; Odin bliess ihnen Athem und Leben ein, Wile begabte sie mit Geist und Beweglichkeit und We krönte das Werk, indem er sie mit Blut, Gesicht, Gehör, Sprache und Schönheit ausstattete. So kam das erste Menschenpaar zu Stande. Den Mann hiessen die Götter *Ask* (Esche), das Weib *Embla* (Erle). Neben diesen Stammältern aber, durch welche der Erdboden nach und nach bevölkert wurde, pflanzte sich gleichzeitig das der Ueberschwemmung entgangene Riesenpaar fort; aufs neue erhoben sich die Hrymthussen, die Feinde der Götter und alles Guten, die in einem beständigen Kampfe für das Böse begriffen sind. Für sich allein können sie zwar nicht siegen, schon deswegen nicht, weil die von *Heimdal* bewachte *Bifröstbrücke*, ein dreifarbiger Regenbogen, welcher die Erde mit dem Himmel verbindet, zu schwach ist, um die schweren Leiber böser Geister zu tragen. Sie werden aber den Göttern gefährlich, wenn die Zeit des grossen Weltunterganges (Ragnarokr) naht, wo diese Riesen sich mit den feurigen Söhnen von Muspelheim und den übrigen Widersachern der Asen zu dem entscheidenden Schlage vereinigen. In diesem letzten Streite erliegt auch Odin; der *Fenriswolf* mit seinem ungeheuern Rachen verschlingt alsdann ihn sowohl als die Sonne und das Weltall, so dass eine vollständige Vernichtung erfolgte, wenn sich nicht Alfadur, das gute und ewige Urwesen, erbarmend in das Mittel schlüge. Bis dahin jedoch, durch alle Zeiten, waltet der Götterkönig siegreich in Asgard; er ist der Geber jeglicher Segnung, nicht bloss für die Menschen, sondern auch für die Mitbewohner des Himmels. An der Spitze des Göttergerichts stehend, besitzt er die höchste Weisheit, eine Eigenschaft, die ihm iedoch nicht angeboren war, sondern die er sich, laut

einer schönen Sage, erst erwerben musste. Und zwar gab er dafür ein köstliches Kleinod hin, das eine seiner Augen. Um nämlich dem Drange nach vollkommenem Wissen zu genügen, ersuchte Odin den Asen *Mimer*, welcher den in Jotunheim sprudelnden Weisheitsbronnen bewachte, dass er ihm erlauben möchte, einen Trunk aus dieser Quelle zu schöpfen. Es wurde ihm unter der Bedingung gestattet, dass er ein Auge so lange als Unterpfand einsetze, bis er getrunken habe; Odin verstand sich dazu und trank. Allein Mimer durfte hinterdrein den verpfändeten Schatz nicht zurückliefern, der Götterkönig musste auf sein Auge verzichten und sich seitdem gefallen lassen, der *Einäugige* zu heissen. Das verlorene Auge schaute ihn künftighin blos aus dem Weisheitsbronnen an, wenn er in den klaren Spiegel desselben hineinblickte. Unter Mimer ist erzählt, wie er ausserdem das von den Feinden abgeschlagene Haupt dieses Asen zur Aufhellung der Zukunft benutzte, nachdem ihm der edele Rathgeber selbst, der tiefsinnige Freund, nachmals durch die Bosheit der Wanen entrissen worden. Sah sich der Götterkönig schon, mit jenem freilich harten Opfer, in die Tiefen jeglicher Zauberkunst eingeweiht, so besass er noch andere Hülfsmittel, sich von allem, was in der Welt vorging, Kenntniss zu verschaffen. Er konnte sich in todtenähnlichen Schlaf versenkt hinstrecken, während er in der Gestalt eines Fisches, Vogels, Wurmes oder sonstigen Geschöpfes die Reiche der Erde durchirrte, um den Lauf der Dinge auszukundschaften. Zu gleichem Zwecke stehen ihm zwei abgerichtete Raben zu Gebote, Namens *Hugin* und *Munin*; täglich lässt er dieselben die Welt umfliegen und gegen die Mittagszeit zurückkehren, wo sie sich auf seine Schultern setzen und ihm erzählen, was sich ereignet. Von diesem Umstande heisst er der *Rabengott* (Hrafnagud). Ueberhaupt führt Odin unzählige Beinamen unter den Göttern sowohl als unter den Menschen. Zwei der interessantesten beziehen sich auf ihn als den König der Dichter. Der eine lautet *Liederkünstler* oder *Liederschmied* (Liodasmider), der andere, *Hagyrkur*, entsprang

aus seiner Gewohnheit, stets in Versen zu sprechen. Nicht blos seiner Weisheit wegen vermochte er dies und verdiente er diese doppelte Benennung, sondern weil es ihm gelungen war, sich in den Besitz des kostbaren *Dichtermeths* zu setzen, eines Getränkes, welches von den Zwergen *Fialar* und *Galar* aus dem Blute des weisen *Quaser* bereitet worden. Die edle Flüssigkeit aber hatten die Verfertiger bald nachher an den Riesen *Suttung* abtreten müssen, der dieselbe in seiner unzugänglichen Behausung, der Wölbung des *Hnitbergs*, auf das sorgfältigste verschloss und seine Tochter, die schöne *Gunlöde*, zur Wächterin bestellte, in der Hoffnung, auf ihre Zuverlässigkeit unbedingt bauen zu können. Als die Götter Kunde erhielten von dem Dasein jenes unvergleichlichen Saftes, erklärte Odin, dass er ihn holen wolle, verwandelte sich in die wurmartige Schlange *Ofnir* und schlüpfte heimlich, während der Riese abwesend war, durch eine enge Regenspalte des Felsenrumpfes in die nächtige Schatzkammer. Hierauf seine wahre Gestalt annehmend, wusste er durch Liebenswürdigkeit die jungfräuliche Hüterin dermassen zu bezaubern, dass sie nicht allein den schönen Fremdling, ohne ihn zu verrathen, drei Tage und drei Nächte unter süssem Kosen beherbergte, sondern ihm auch, auf seine schmeichlerische Bitte, binnen je vierundzwanzig Stunden die Erlaubniss ertheilte, einen Schluck zur Erfrischung von dem kühlen Meth zu trinken. Mit dem dritten Zuge indessen hatte der listige Gott alle Gefässe, worin der kunstreiche Wein der Zwerge perlte, bis auf die letzte Neige ausgeleert; worauf er sich sofort in einen Adler verwandelte und in dem nämlichen Augenblicke davonflog, als der beraubte Suttung durch das Felsenthor in die Höhle zurückkehrte. Kaum entdeckte dieser den Betrug, der ihm gespielt worden war, so machte er sich gleichfalls zum Adler, indem er die Federhaut eines solchen umwarf, und setzte dem flüchtigen Räuber durch die Lüfte nach. Odin hatte einen so geringen Vorsprung, dass er fürchtete, von dem Riesen eingeholt zu werden; in seiner Bedrängniss, als er den grimmigen Verfolger

nahe hinter sich sah, entflossen ihm aus dem Schnabel etliche Tropfen des Wundertrankes, welche auf die Erde fielen und mit dem Kothe sich vermengten. Ein Unfall, dem die Zunft der Dichterlinge ihren Ursprung verdankt; denn der verschüttete Theil ist keine Gabe der Götter, sondern ein verunreinigtes Nass, welches den Finder blos zum Afterpoeten macht. Glücklich indessen gelangte der Gott, ehe ihn Suttung erreichte, nach dem himmlischen Asgard, wohin der Letztere ihm nicht nachzufolgen vermochte; dort harrten die versammelten Asen seiner Ankunft und hielten eine leere Silberwanne bereit, worein der keuchende Adler alsbald den mitgebrachten Vorrath des Dichtermeths aussprudelte. Bei der Vertheilung, die hierauf stattfand, wurde *Braga*, der Gott der Dichtkunst, am reichlichsten bedacht; seiner Obhut vertraute man künftighin die Hauptsumme des herrlichen Getränkes, er spendet es an diejenigen Sterblichen aus, welchen seine Huld die Gabe der Dichtkunst zu verleihen gedenkt. Drei der schönsten Palläste aber, welche die durch jene Regenbogenbrücke mit der Erde verbundene, wohlgeschützte und wohlbewachte Himmelsfeste Asgard aufzuweisen hat, stehen dem Götterkönige zur Verfügung; sie heissen *Gladsheim*, *Walaskialf* und *Walhalla*. Im ersten finden die Rathsversammlungen, im zweiten die Gerichtssitzungen der vornehmsten Asen statt; die Walhalla (Valhal) nimmt die Helden auf, welche im Getümmel der Schlachten gefallen sind, während die an Alter oder Krankheit Gestorbenen in das finstere Reich der Todesgöttin Hel niedersteigen müssen. Jener Sammelplatz der tapfern Krieger und bevorzugten Menschen, welche den Namen *Einheriar* führen, ist ein Sitz ewiger Wonne. Die Beschäftigungen, woran sie auf der Erde Freude fanden, dauern hier bis zum Weltuntergange fort; auf tägliche Kampfspiele, Gastereien und Trinkgelage folgt der selige Schlummer, welchen ihnen die jungfräulichen *Walkyren* bereiten. Eine nähere Schilderung dieses glücklichen Aufenthalts suche der Leser unter Walhalla. Odin selbst ist ein Freund des Zechens sowohl als des Kämpfens;

daher er einerseits die fröhlichen Gäste beständig an seiner eigenen Tafel bewirthet, wo ihre Speise in nahrhaftem Speck, ihr Getränk in kräftigem Bier und berauschendem Meth besteht. Von dieser etwas derben Kost wird dem Götterkönige zwar gleichfalls aufgetragen; er wirft sie jedoch dem Wölfepaar *Gere* (Gierig) und *Freke* (Fressig) vor, welches ihn statt der Hunde umwedelt, und geniesst für seine Person nichts als edeln Götterwein, den ihm die beiden Walkyren *Rista* und *Mista* in goldenen Pokalen kredenzen. Andrerseits begleitet er die kampfmuthigen Helden, wenn das Frühroth tagt, nach dem Schlachtfeld hinaus und kämpft auf seinem achtfüssigen Streitross *Sleipner*, seinen niefehlenden Wurfspeer *Gungner* schwingend, in den Reihen der Einheriar. Diese fortwährenden Morgengefechte bringen allerdings keinem der Theilnehmer den Tod, sind aber gleichwohl nichts weniger als leere Kampfübungen, deren man sich aus blosser Langerweile befleissigt; vielmehr haben sie den Zweck, die in Walhalla vereinigten Streiter für die grosse Schlacht vorzubereiten, die ihrer und der Götter harrt, wenn die Schaaren der bösen Geister, zur Zeit des Weltendes, wider Asgard hereinbrechen werden. Aus diesem Grunde freut sich Odin über dergleichen ritterliche Spiele, die sein Heer vor Verweichlichung bewahren; denn weiss er auch, dass alle Anstrengungen für den einstigen Sieg vergeblich sind, so ist er doch gewillt, den Feinden seines Reichs den tapfersten Widerstand entgegenzustellen, damit das Gute nicht ruhmlos falle. Beständig wächst die Anzahl der Streiter, die sich um ihn, als den *Vater* der *Kriegsheere* (Heriafadur), in Walhalla versammeln. So blickt der Götterkönig, wohlgerüstet und immer schlagfertig, der drohenden Zukunft muthig in das Auge. Die Sterblichen pflegten ihm, wenn sie Opferschmäuse feierten, den sogenannten Odinsfall zu weihen und zu spenden, den *ersten vollen* Becher nämlich, der zuvor von heiligen Priestern gesegnet wurde. Dass er im Norden die allgemeinste Verehrung genoss, bestätigt auch der Name Wodan, welchen ihm die Sachsen und andere germanische

Völkerschaften statt Odin gaben. Von seinen Streifereien über die Erde erzählen die Mythen Wunderdinge; manche Nachrichten scheinen indessen auf eine historische Person, einen mächtigen, vielkundigen König, der gewaltige Heerzüge unternommen, hinzuweisen. Ob der Donnergott Thor ein Sohn der Frigga gewesen sei, wird zweifelhaft durch die Sage, dass ihn Odin mit *Jörd*, der sommerlichen Erdgöttin, erzeugt habe. Dagegen widerstreitet Niemand, dass *Rinda*, die winterliche Erdgöttin, in Folge einer Verbindung mit Odin, Mutter des Frühlingsgottes *Ali* oder *Wali* geworden. Andere Frauen gebaren ihm noch andere Sprösslinge, die Riesin *Gridur* den starken *Widar*, Gritha den Stammvater der dänischen Könige *Skiold*, und die jagdliebende *Skade*, die sich von ihrem Gatten *Niord* getrennt hatte, eine ganze Reihe von Söhnen. Auch der Ase *Heimdal* war sein Erzeugter. Endlich erfreute *Laga*, die muntere Göttin der Gewässer, und *Freia*, die wonnige Göttin der Liebe, den in Asgard thronenden Lenker aller Dinge durch ihre holdselige Gunst und Freundschaft.

Ödipus (griech.), der unglückliche Sohn des Königs *Laïos* (Lajus) von Theben, berühmt als der tiefsinnige Löser des *Sphinxräthsels*, stammte im fünften Gliede von *Cadmus* ab, unter dessen Namen die frühere Geschichte dieses Fürstenhauses erzählt ist. Sein Vater Laïos war vermählt mit *Jocaste*, einer Schwester des thebischen Fürsten Creon, und befand sich geraume Zeit kinderlos, wesshalb er nach Delphi ging und das Orakel des Apollo um die Ursache fragte. Dieses gab ihm zur Antwort, das Schicksal wolle nicht, dass er Kinder zeuge; denn die schlimmsten Folgen werde es nach sich ziehen, wenn er wider den Willen der Götter einen Sprössling erhalte: derselbe werde seinen Vater tödten und mit der Mutter sich vermählen müssen. Der König missachtete die göttliche Warnung, Jocaste beschenkte ihn mit einem Sohne. Da die Aeltern jedoch vor jenem Orakelspruche tiefe Besorgniss empfanden, so beschlossen sie das Knäblein zu tödten. Sie durchstachen ihm die Knöchel, zogen

Bänder hindurch und übergaben es einem treuen Hofdiener, welcher die königlichen Heerden weidete, mit dem Befehl, dasselbe mit sich auf den Berg Cithäron zu nehmen und in einer öden Waldschlucht an einen Baum aufzuhängen. Der Hirt versprach zu gehorchen. Allein als er auf dem Gebirg angelangt war, ergriff ihn Mitleid mit dem zarten und hülflosen Kinde. Anstatt es in der Wildniss auszusetzen, wandte er sich an einen Cameraden, welcher nicht aus Theben stammte, aber ihm schon drei Sommer hindurch auf den grünen Weideplätzen jenes Bergrückens mit seinen Heerden Gesellschaft geleistet hatte, und ersuchte denselben, das wimmernde Knäblein zu retten, nach Haus zu tragen und als seinen eigenen Sohn zu ernähren. Der Fremdling fühlte gleichfalls Erbarmen, sicherte die strengste Verschwiegenheit zu, schaffte das Kind nach Corinth, seiner fernen Heimath, und schenkte es dem Könige dieses Landes, welcher *Polўbus* hiess und mit seiner Gattin *Meröpe* oder Periböa eine kinderlose Ehe führte. Das edle Fürstenpaar nahm den Kleinen freudig an Sohnes Statt an, pflegte ihn mit älterlicher Liebe und nannte ihn Oedipus (Schwellfuss), zum Andenken an die Narben, welche an seinen verwundeten Füssen zurückgeblieben waren. Geraume Zeit herrschte unterdessen Laïos in Theben ungestört. Ueberhaupt hatte ihn seither noch kein Unglück betroffen, ausser dass er sich in seiner Kindheit genöthigt gesehen, eine Weile in der Verbannung zu leben. Sein Vater *Labdăcus* nämlich, der Grossvater des Oedipus, war jung verstorben; ein Verwandter des Hauses, Namens *Lycus*, empfing die Vormundschaft über den einjährigen Thronerben, ein grausamer Regent, welcher sich gegen die von *Zeus* geliebte *Antiöpe*, die Tochter seines Bruders *Nycteus*, die härteste Misshandlung erlaubte. Die Söhne derselben, *Amphīon* und *Zethus*, überfielen desshalb rächerisch die Stadt, verjagten Vormund sowohl als Mündel, ergriffen selbst das Zepter und bauten die berühmten, mit sieben Thoren versehenen Mauern auf, wodurch Theben eine stolze Festung wurde, die zu Ehren ihres Hauptgrün-

ders bisweilen das Haus oder die Burg des Amphion hiess. Nachdem die Brüder jedoch, wie unter Niöbe geschildert ist, ihren Tod durch *Apollo* gefunden hatten, gelangte der vertriebene Laïos wiederum auf den Thron seiner Väter. Dies Ereigniss also abgerechnet, hatte dem Könige seither stets das Glück gelächelt; auch blieb es ihm noch länger treu, obgleich er, wegen seines Ungehorsams gegen das Orakel, die Götter schwer beleidigt. Desto hartnäckiger kehrte es endlich ihm sowohl als seinem ganzen Geschlechte den Rücken zu: die Zeit erschien, wo der delphische Seherspruch seine verhängnissvolle Kraft zu äussern begann. Der todtgeglaubte Oedipus war in der Fremde zum kräftigen Jüngling emporgewachsen und hielt sich für den leiblichen Sohn des Königs Polybus und seiner Gemahlin, als eines Tags sein Stolz nicht wenig gekränkt ward durch die Behauptung, die einer seiner Tafelgenossen im Rausche unvorsichtig hinwarf, Oedipus sei bloss ein untergeschobener Sohn ihres Fürsten. Vergebens suchten ihn die Pflegältern zu beruhigen, indem sie dreist das Gegentheil versicherten; die Beschimpfung liess in seinem ehrgeizigen Busen einen Stachel zurück, welcher ihn fort und fort peinigte und endlich dahin trieb, dass er sich heimlich aufmachte, um das delphische Orakel zu befragen. Die Antwort des Gottes indessen war keineswegs geeignet, die Zweifel wegen seiner Abstammung zu lösen; vielmehr blieb dieser Punkt in vollständiges Dunkel gehüllt, während die auf dem Dreifuss sitzende Priesterin den Jüngling durch das grausenhafte Gebot erschreckte, er solle seine Heimath meiden. Denn sonst werde er seinen Vater tödten, seine Mutter heirathen und ein blutschänderisches Geschlecht mit ihr erzeugen, welches Göttern und Menschen ein Gräuel sei. Oedipus hatte alle Ursache, Polybus und Merope, die ihn seither erzogen, für seine wahren Aeltern zu halten. Geängstigt durch den Orakelspruch, beschloss er daher Corinth auf immer zu fliehen, damit das entsetzliche Wort nicht in Erfüllung gehen möchte; er kehrte nicht wieder heim, sondern wanderte stracks von Delphi nach Theben zu. Diese auf einem

Irrthum beruhende Vorsicht wälzte das lauernde Verderben nur um so rascher auf das Haupt des Unglücklichen. Unterwegs, im waldigen Gebiet von Phocis, betrat er einen schmalen Engpass, welcher ihn an eine Stelle brachte, wo mehrere Pfade zusammenstiessen, da hier die Grenzscheide der Landschaften von Corinth, Attica, Phocis und Theben lag. Auf diesem Kreuzwege geschah es, dass ihm ein Wagen entgegenrollte, worin ein angesehener Reisender sass, umgeben von einem Herold und drei Dienern. Das Ausweichen war für den Fusswanderer in der Waldenge schwierig, die schnaubenden Rosse drängten ihn auf die Seite und zornig schlug er desshalb mit seinem Stocke den unhöflichen Fuhrmann. Der Herr des Wagens erwiederte diesen Angriff durch einen Peitschenhieb, den er gegen Oedipus führte. Mitten auf den Scheitel getroffen, machte dieser dem Kampfe ein schnelles Ende; ohne Schonung tödtete er sowohl den Gebieter als die Reisegesellschaft desselben, mit Ausnahme eines einzigen Dieners, welcher sich aus dem Getümmel durch den Wald rettete. Unbekümmert setzte hierauf Oedipus seine Reise fort; er ahnte nicht, dass er seinen Vater Laïos umgebracht hatte. Der Letztere nämlich war von Theben aufgebrochen, um nach Delphi zu reisen, wo er sich bei dem Orakel erkundigen wollte, ob der ausgesetzte Sohn nicht etwa durch einen Zufall geschützt worden sei und sich noch am Leben befinde. Die alte Besorgniss, dass er dem Götterspruch getrotzt, hatte ihn zu dem Entschlusse vermocht, sich Gewissheit darüber zu verschaffen, ob die Gefahr glücklich vorüber sei. Solchergestalt bewirkte denn das Verhängniss den unseligsten Zusammenstoss zwischen Vater und Sohn. Die Kunde von der Ermordung des Königs war durch den entflohenen Diener schneller nach Theben gelangt, als Oedipus die Hauptstadt erreichte; als er aber eintraf, fand er das Land in der unerhörtesten Verwirrung. Allerdings hatte Creon, der Bruder der Königin, einstweilen das Zepter ergriffen, damit das Volk nicht ohne Herrscher sei. Diess genügte jedoch nicht, um einem grösseren Unheil zu steuern, welches gleichzeitig

über das Reich hereingebrochen war. Die Göttin *Hera* (Juno) nämlich hasste Theben, die Geburtsstadt der von *Zeus* geliebten *Semĕle*, welche den Weinschöpfer *Bacchus* gebar; um ihren Unwillen an allen Stammverwandten jenes Weibes noch mit später Rache kund zu thun, schickte sie über die Gefilde plötzlich die *Sphinx* herein, die furchtbare Tochter des *Typhon* und der *Echidna*, ein Ungeheuer, oben wie eine Jungfrau mit reizendem Antlitz, unten wie eine Löwin gestaltet und an den Schultern mit gewaltigen Adlerflügeln ausgestattet. Andere Sagen schildern sie auch als ein Scheusal mit dem blossen Haupt einer Jungfrau, mit dem übrigens geflügelten Leibe einer Hündin, mit Löwenklauen und Drachenschwanz. Diess gräuliche, aus dem fernsten Aethiopien kommende Geschöpf durchstürmte das Land, mit schrecklichen Gesangestönen ein Räthsel vortragend, von dessen Deutung Leben und Tod abhing. Der Inhalt desselben bestand in der Frage: „welches Wesen es sei, das eine Stimme habe und Morgens auf vier, Mittags auf zwei und Abends auf drei Füssen einherwandle.“ Die Sphinx selbst erklärte, dass sie bereit sei, von der Zinne des phicischen Berges, wo sie ihren Sitz hatte, sich in den Abgrund niederzustürzen, wenn Jemand den dunkeln Sinn ihres Spruches treffe. Diejenigen dagegen, welche die Aufgabe nicht zu lösen vermochten, waren der Wuth des Ungethüms verfallen, welches sie theils mit den krummen Klauen der Löwenfüsse zerriss, theils nach jenem Felsgipfel gefangen wegschleppte; denn Keinen verschonte die Rächerin, den sie mit ihren Fittigen erhaschen konnte. Unzählige Opfer waren bereits hingerafft, alle Bewohner geflüchtet, die Fluren verödet und die Unholdin dehnte ihre Streifzüge sogar bis unter die Mauern der Hauptstadt aus. Vergebens sah sich das unglückliche Land nach einem Retter um. In dieser Noth erliess der Thronverwalter Creon die Bekanntmachung, die Herrschaft des Reichs sammt der Hand der verwittweten Königin Jocaste solle demjenigen zu Theil werden, der die Sphinx vernichte. So standen die Dinge, als Oedipus in Theben erschien und den Jam-

mer schaute, welcher durch Götterzorn ringsum verbreitet war. Ohne Säumniss begab sich der muthige Jüngling vor die Wohnstätte des Ungeheuers, um den gefährlichen Wettstreit zu versuchen und eine Probe seines Scharfsinns abzulegen. Kaum hatte er die geheimnissvolle Frage vernommen, so rief er der staunenden Sphinx die Antwort zu, „jenes redekundige Wesen sei der Mensch; am Morgen des Lebens krieche er auf vier Füssen, zur Mittagshöhe schreitend, richte er sich empor, um auf zwei Füssen zu gehen, und zur Zeit des Abends oder im Greisenalter müsse er einen Stab als dritten Fuss gebrauchen.“ Bebend stürzte sich das blutdürstige Ungeheuer augenblicklich von der Zinne des Felsens und lag zerschmettert. Das tiefsinnige Räthsel war gelöst, das Land von der Würgerin befreit und das jauchzende Volk erhob seinen Retter auf den erledigten Thron; zur Vervollständigung des Preises fehlte auch Jocaste nicht, die dem Fremdling ohne Bedenken die Hand reichte. So wurde denn der Orakelspruch seinem ganzen Umfange nach erfüllt. Oedipus zeugte mit seiner Mutter vier Kinder, zwei Söhne, *Eteŏcles* und *Polynīces* (Polyneikes), und zwei Töchter, *Antigŏne* und *Jsmēne*. Nicht minder glücklich als seine Ehe währte eine Reihe von Jahren seine Herrschaft; die Thebäer priesen ihn als einen weisen Fürsten, welcher sich durch die Besiegung der Sphinx das grösste Verdienst um das Reich erworben hatte. Alles blühte um ihn segensvoll, wie es schien, durch die Gnade der Götter. Als daher ein neuer Sturm kam, richteten die Bürger ihr Auge hoffend auf den König; sie hielten das Unwetter blos für eine Gelegenheit, dass er abermals seine Weisheit und



Volksliebe beurkunden könne. Im zwanzigsten Jahre seiner Regierung nämlich brach eine grimmige Pest aus, deren tödtliche Sichel Jung und Alt hinmähte. Wie zu erwarten war, bot Oedipus jedes Mittel auf, dem Verderben ein Ziel zu setzen; allein die Verheerung der Seuche dauerte fort. Endlich schickte er, auf den Rath des Sehers *Tiresias*, seinen Schwager Creon nach Delphi, da die Krankheit ein gottgesandtes Leid schien, dessen Ursache und Heilung nur das Orakel zu enthüllen vermöge. Der Bote brachte denn auch die Meldung zurück, dass die Pest eine Strafe der Götter sei, welche zürnten, dass die einstige Ermordung des Königs Laïos ungerächt geblieben. Der Thäter müsse daher aufgespürt werden. Oedipus zauderte nicht zu gehorchen und alle Anstalten zu treffen, welche Licht auf das alte Verbrechen werfen konnten. Es war seinem Auge unbekannt, in welches Netz er sich verwickelt hatte, theils durch die Schuld des über ihm schwebenden Verhängnisses, theils allerdings durch seinen jugendlich leidenschaftlichen Ungestüm. Im Verlauf der angestellten Untersuchung fiel ein Schleier nach dem andern. Trotz der Ahnungen und Befürchtungen, welche in der Seele des Königs aufzusteigen anfingen, liess er nicht ab, bis er das letzte Dunkel gelichtet sah, in welchem sein bisheriges Schicksal geruht hatte. Es ergab sich, dass Polybus und Merope, die auf dem Throne von Corinth sassen, blos seine Pflegältern gewesen waren; es ergab sich, dass er bei seiner Flucht aus Corinth in jenem Hohlwege den König Laïos erschlagen; es ergab sich, dass er einen Vatermord begangen, da dieser König sein leiblicher Vater war; es ergab sich endlich, dass auch der letzte Theil der delphischen Drohung sich erfüllt hatte: Jocaste, die Gemahlin des Laïos, die jetzt als Gattin an seiner Seite prangte, war des Oedipus leibliche Mutter und die mit ihr erzeugten vier Kinder standen zugleich als seine Geschwister da, Dem klugen Seher Tiresias verdankte der Unglückliche den ersten Schlüssel, der zur Entdeckung des schauervollen Geheimnisses führte; die beiden Rinderhirten vom Berge Cithäron, die bei seiner Aussetzung und

Rettung betheiligt gewesen waren, lebten noch und traten als Berichterstatter und Zeugen für Alles auf, was in seiner Kindheit sich zugetragen. Vergebens suchte Jocaste, die den Zusammenhang der Dinge früher ahnte, ihren Gemahl und Sohn von der gänzlichen Lüftung des Schleiers zurückzuhalten und erhenkte sich aus Verzweiflung, ehe noch der qualvolle Prozess zu Ende gediehen und der letzte entscheidende Würfel gefallen war. Ihrem Leichnam zur Seite, im Palast seiner Väter, stach sich hierauf Oedipus eigenhändig die Augen aus, um sowohl für seine Schuld sich zu strafen als um seine Frevel fürder nicht schauen zu dürfen. Ausserdem hatte er schon vorher über den Mörder des Königs Laïos, wer es auch sein möge, den Bann ausgesprochen; nachdem er nun selbst des Verbrechens überwiesen worden, verlangte er, dass das Gebot auch an ihm vollstreckt werde. Anfangs weigerte sich Creon, der einstweilen die Zügel der Herrschaft ergriffen, seinen Schwager aus dem Lande zu stossen; nachmals wünschte der Blinde selbst, als er ruhiger dachte, seine Tage in der Heimath zu beschliessen. Unterdessen erwuchsen die beiden Söhne und fingen sich des unglücklichen Erzeugers zu schämen an, und kaum hatte ihnen Creon das Zepter zu gemeinschaftlicher Führung abgetreten, so zwangen sie den greisen Oedipus aus Theben zu ziehen. Wir sehen sie hier vor uns, wie sie den verachteten Vater gewaltsam vor die Stadtmauern hinausgeleiten. Das Töchterpaar jedoch erbarmte sich des hülflosen Alten; Antigone folgte ihm als seine treue Gefährtin, wohin er auch durch die Gefilde Griechenlands irrte, während Ismene von Zeit zu Zeit die Flüchtigen aufsuchte und eine vermit-



telnde Botschafterin zwischen ihnen und der Heimathsstadt abgab. Zornig verhängte Oedipus, als er von dannen weichen musste, über die undankbaren und ungerathenen Söhne den schrecklichsten Vaterfluch; nicht lange währte es, als die Verwünschung ihrer Erfüllung zueilte. Die Brüder geriethen in Zwist wegen der Herrschaft; zwar kamen sie dahin überein, dass sie ein Jahr um das andere wechselsweise auf dem Throne sitzen wollten, aber dem Vertrage sprach der ältere Eteocles auf der Stelle Hohn. Ehe das erste Jahr verflossen war, wo er als der Erstgeborene zuerst das Zepter in seinen Händen sah, verjagte er den jüngeren Bruder Polynices aus Theben, damit er nicht nöthig habe, ihm die Krone zur festgesetzten Zeit abzutreten. Der Verbannte suchte Zuflucht an dem Hofe des Königs *Adrastus* von Argos, heirathete eine Tochter desselben, Namens *Argīa*, und vermochte seinen Schwiegervater, an der Spitze eines mächtigen, unter der Leitung von sieben Häuptern stehenden Heeres wider Theben auszurücken und die Flamme eines heftigen Bruderkrieges anzufachen. Unterdessen war der blinde Oedipus, an der Hand der Antigone hin und her irrend, nach dem Flecken Kolōnos bei Athen gelangt; eine Stimme seines Innern sagte ihm, dass er hier das baldige Ziel seiner sterblichen Laufbahn finden werde. Ein benachbarter Hain der *Eumenīden* (Furien), welchen kein menschlicher Fuss betreten durfte, war die Ruhestätte, die der Flüchtling erwählte, nicht aus Zufall, sondern einem Fingerzeige des delphischen Gottes zufolge, welcher abermals seinen Prophetenmund geöffnet hatte. König *Theseus*, der um diese Zeit in Attica herrschte, achtete nicht des schlimmen Rufes, worin der Ankömmling seiner traurigen Geschicke wegen stand; grossmüthig erbarmte er sich des von der Höhe fürstlichen Glanzes bis zur Tiefe des ärmsten Bettlers herabgesunkenen Greises und sicherte ihm gastfreundlichen Schutz und Beistand gegen jede fernere Verfolgung zu. Freudig erklärte Oedipus, diese Wohlthat werde seiner neuen Heimath den grössten Segen bringen. Denn das jüngste Orakel hatte verkündigt, dasjenige Land, welches in seinem

Schoosse die Gebeine des mit den Göttern ausgesöhnten Flüchtlings beherberge und nicht wegrauben lasse, werde in stolzem Glücke blühen und stets unüberwindlich sein. Da nun die Thebäer, zu welchen dieser Seherspruch ebenfalls gedrungen war, die Schreckenskunde von dem Kriege vernahmen, womit Adrastus und seine Heldenschaar das Reich bedrohte, so wurde Creon eilig abgeschickt, um den bisher verachteten Oedipus zurückzuholen, damit derselbe entweder in ihrem Lande sterbe oder die unheilvolle Verwicklung friedlich, jedenfalls zum Nutzen seiner Vaterstadt, ausgleiche. Vergebens indessen blieb seine Sendschaft; ebenso vergebens machte sich Polynices auf, um den Vater anzuflehen, dass er für ihn, gegen den ungerechten Bruder und Thronräuber, Parthei ergreife. Vielmehr hatten die unklugen Vorstellungen desselben die entgegengesetzte Wirkung; der über die Herrschsucht der Brüder ergrimmte und von ihnen so schwer gekränkte Vater wiederholte seinen früheren Fluch: die Söhne sollten, zu ewigem Hader verdammt, das von ihren Ahnen ererbte Reich mit dem Schlachtschwert unter sich theilen und Beide schauerlich zu Grunde gehen! Die Furien erhörten diese Zornesäusserung und erfüllten sie von Wort zu Wort. Während Oedipus, an der Seite des Theseus, in jenem heiligen Haine von Kolonos durch ein Wunder von der Erde weggerückt wurde und seine jammervolle Laufbahn mit einem sanften Tode beschloss, unter dem Vermächtniss, dass nur die jedesmaligen Beherrscher Attica's Kenntniss von seiner verborgenen Grabstätte haben sollten; während die frommen Töchter des Entschlummerten, nach getreuer Vollstreckung ihrer mühseligen Kindespflicht, tiefbekümmert ihre Schritte zur Heimath lenkten, war das Unwetter des Krieges näher und näher gezogen, welches die entzweiten Brüder über das unglückliche Theben heraufbeschworen hatten. Dass der verjagte Polynices aber einen so starken Helfer auffand, trug sich in folgender Weise zu. Durch ein altes Orakel war dem Könige Adrastus befohlen worden, seine Töchter an einen Löwen und einen Eber zu vermählen. Als nun der um-

herirrende Sohn des Oedipus, mit sinkender Nacht, einen Zufluchtsort in dem Pallaste dieses Fürsten suchte, geschah es von Ohngefähr, dass sich gleichzeitig ein zweiter Flüchtling einstellte. Er hiess *Tydeus*, war ein Sohn des Königs *Öneus* von Calydon, der Stiefbruder des bekannten Meleāger, und musste landflüchtig werden, weil er die Söhne seines Oheims Melas auf einer Jagd hinterlistig getödtet hatte, da sie, wie er wusste, nach dem Leben seines Vaters trachteten. Beide Verbannte, die sich zum ersten Mal sahen, geriethen wegen ihres Gastlagers in einen so grimmigen Streit, dass Adrastus selbst herbeieilen musste, um die Hadernden zu trennen. Bei dieser Gelegenheit gewahrte er, dass Tydeus, als Theilnehmer an der *calydonischen* Jagd, auf seinem Helm einen Eberkopf, Polynices auf seinem Schild, zu Ehren des *Hercules*, ein Löwenhaupt führte; welche Verzierungen ihn an jenen seltsamen Orakelspruch erinnerten, dessen Deutung ihm nunmehr plötzlich einleuchtete. Er machte daher die Ankömmlinge nicht nur zu seinen Schwiegersöhnen, indem er dem Tydeus die eine Tochter, Deïpy̆le, dem Polynices die andere, Argīa, zur Ehe gab, sondern fasste auch den Entschluss, wie er ihm als Schwiegervater zukam, beide verarmte Fürstensprösslinge in ihre Erbstaaten wieder einzusetzen. Zuerst sollte denn der Sohn des Oedipus, mit Waffengewalt, auf seines Vaters Thron zurückgeleitet werden; sein Schwager Tydeus ihm dabei hülfreiche Hand leisten. Da Theben jedoch sieben Thore hatte, die gestürmt werden mussten, wählte man noch mehrere tapfere Helden aus der Heerschaar des Landes zu Hauptleuten, den *Parthenopäus*; einen Sohn der Jägerin *Atalante*, den *Capăneus* und *Hippomĕdon*, zwei Männer fürstlichen Ranges. Dieses Kämpferkleeblatt, weitgefürchtet wegen seiner riesigen Streitkraft, zeigte die grösste Bereitwilligkeit für jenes Kriegsabenteuer; nicht so der sechste Held, dessen man bedurfte, der Seher *Amphiarāus*, der aus zwiefachem Grunde seine Theilnahme versagte. Er schaute sowohl den unglücklichen Ausgang der Sache als den Umstand voraus, dass er sein eigenes Leben dabei gleichfalls ein-

büssen werde; desshalb verbarg er sich vor den Abgesandten, die mit der Einladung zum Beitritt in seinem Hause erschienen. Amphiaraus hatte aber eine dritte Tochter des Königs, Namens *Eriphÿle*, zur Gemahlin; sein Schwager Polynices benutzte die Prunksucht dieser Frau und bestach sie durch das goldene Halsband der *Harmonia*, ein kostbares Kleinod, welches er bei seiner Flucht aus dem väterlichen Stammhause mitgebracht. Eriphyle verrieth hierauf treuloser Weise den Schlupfwinkel des Gatten, und der Seher, um nicht für feig zu gelten, musste jetzt dem verhängnissvollen Unternehmen sich anschliessen, da man seine Prophetenworte verwarf. Der König Adrastus selbst stellte sich als siebenter Heerführer an die Spitze des Feldzuges, welcher unter dem Namen *des Zuges der Sieben vor Theben* in der mythischen Geschichte eine vorzügliche Berühmtheit erlangt hat. Die Schaaren drangen aus Argos jauchzend gegen Theben vor und da mit friedlichen Unterhandlungen nichts ausgerichtet wurde, besetzten die sieben Kriegsfürsten die versperrten Pforten der siebenthorigen Veste, während die Belagerten aus ihrer Mitte ebenfalls sieben oberste Hauptleute als Gegenkämpfer auf die Stadtmauer vertheilten. Es schien, dass die Thebäer ihren übermüthig prahlenden Feinden schlechterdings unterliegen müssten; auf allen Punkten hart bedräut, fragten sie den Seher Tiresias um Rath, und dieser weissagte der Stadt den Untergang, wenn sich nicht Jemand fände, der sein Leben freiwillig für das Heil derselben aufopfere. *Menöceus* (Menoikeus) war der edelmüthige Bürger, welcher dem Wunsche des Sehers gehorchte, ein Sohn des alten Creon; trotz der Bitten und Thränen seines Vaters stürzte er sich, im Angesicht von Freund und Feind, mit heldenhafter Gesinnung von der Stadtmauer in die abschüssige Tiefe. Diess hohe Beispiel von Vaterlandsliebe entzündete den Muth der Belagerten aufs Neue. Sie deckten die angegriffenen Thore, dem Tydeus gegenüber trat der Held *Melanippus*, dem Capaneus begegnete *Polyphontes*, dem Hippomedon *Hyperbius*, dem Parthenopäus *Actor*, dem Amphiaraus *Lasthĕnes*, dem Eteŏclus

oder dem Adrastus selbst *Megăreus*, ein anderer Sohn des Creon, und das siebente, von Polynices bedrohte Thor vertheidigte der König *Eteoclès* von Theben in eigener Person. So bekämpfte der Bruder den Bruder: Beide tödteten sich gegenseitig im Zweikampf, wie es ihnen der



Vaterfluch angewünscht. Der Hauptsturm wurde siegreich abgeschlagen, Capaneus durch einen Blitz des Zeus niedergeschmettert, als er bereits die Stadtmauer auf der Sturmleiter triumphirend erstiegen hatte, und die übrigen Hauptkämpfer fielen sammt dem grössten Theile der Truppen auf der stürmischen Flucht, den König Adrastus ausgenommen, welchen die Schnelligkeit seines göttlichen Wunderpferdes *Arīon* vor dem Grimm der Verfolger rettete. Auch der muthige Tydeus, meldet die Sage, wäre glücklich unter dem Beistande seiner Beschützerin *Athēne* (Minerva) entronnen, wenn ihn diese Göttin nicht wegen einer Barbarei im Stiche gelassen hätte, die er an einem seiner Feinde beging. Verwundet nämlich lag er hinge-

streckt. Da brachte ihm Amphiaraus den Kopf des Thebäers Melanippus, eben desjenigen, der ihn hingestreckt hatte, der aber gleichzeitig von seiner Riesenfaust niedergehauen worden: rasend trank Tydeus das Gehirn aus dem zerschmetterten Schädel, hingerissen von grenzenloser Erbitterung wider den Todten. Als diess Athene sah, wandte sie sich voll Abscheu weg, und Tydeus musste an der Wunde, die sie zu heilen gedacht hatte, sterben. Und ebendiess, fügt die Sage hinzu, war die Absicht des Sehers; er kannte das Vorhaben der himmlischen Helferin und überbrachte desshalb dem Verwundeten das Haupt, um ihn zu jener scheusslichen Handlung zu verleiten. Er wollte für die unzähligen Lästerworte sich rächen, die Tydeus während des Feldzugs gegen ihn ausgestossen hatte, erzürnt über die mit Prophetengeist wiederholten Warnungen, dass die Götter das Unternehmen missbilligten. Hierauf entwich Amphiaraus in seinem Streitwagen. Allein, wie er vorausgesagt, kehrte er nicht lebendig nach Argos zurück; sein Verfolger, der Thebäer *Periclymĕnus*, erreichte den Fliehenden am Ufer des Flusses Ismēnus und war eben im Begriff, die tödtliche Wurflanze wider ihn zu schleudern, als Zeus erbarmend dazwischen trat. Ein Blitzschlag öffnete das Erdreich, der fromme Seher fuhr, vor den Augen des erstaunten Feindes, sammt Rossen, Wagen und Wagenlenker in die klaffende Tiefe, die sich urplötzlich wieder über ihm zusammenschloss; man sagte, dass er nach den friedlichen Inseln der Seligen versetzt worden sei, und erwies ihm göttliche Ehre. Seine Vorherverkündigungen aber waren pünktlich eingetroffen, der Feldzug vollkommen gescheitert, das ganze Heer zu Grunde gerichtet. Jubel erfüllte das im Glanze des Sieges prangende Theben, über welches, nach dem blutigen Falle der Söhne des Oedipus, Creon als rechtmässiger Erbe und nächster Stammverwandter das Zepter ergriff. Jammernd und klagend dagegen standen um die Leichen ihrer Brüder die verwaisten Töchter, die sich vergebens bemüht hatten, den unglückseligen Hader zu beseitigen und das ungeheuere Schicksal, das jetzt hereingebrochen war, abzu-

wenden. Sie vermochten den bösen Zauber des Vaterfluches, welcher die Sinne der Streitenden gleichsam blindlings fortriss, nicht zu hemmen. Der einzige Trost, der ihnen verblieb, bestand in dem Vorsatze, das gefallene Paar in ein gemeinschaftliches Grab zu legen. Allein diese Freude sollte ihnen auf das bitterste getrübt werden und der Fluch des Verhängnisses sein Ungewitter auch über den Häuptern der schuldlosen Töchter entladen, die schon Leid über Leid erblickt hatten. Der neue König Creon befahl herrisch, dass der Leichnam des Polynices, weil dieser ruchlose Mann sein Vaterland feindlich bekriegt habe, auf feindliche Weise behandelt werde und bei Todesstrafe unbestattet bleibe. Eteocles hingegen verdiene das ruhmvollste Grab; er sei für das Vaterland als wackerer Streiter gefallen und des schönsten Siegeslohnes würdig. Diesem Machtgebot widersetzte sich *Antigŏne*, die grossgesinnte Tochter des Oedipus; sie liebte beide Brüder gleich innig und war über jene ungerechte Bevorzugung entrüstet. Eine heilige Sitte gebot den Griechen die Bestattung der Todten; denn ehe die Leiber nicht im Schoosse der Erde ruhten, konnten die Seelen der Gestorbenen, wie man glaubte, nicht in das Schattenreich eingehen. Die Vorschrift der Religion, sagte die Jungfrau, müsse sie höher achten, als den willkürlichen Befehl eines Tyrannen, welcher das Ruder des Staats führe; sie liebe ihren misshandelten Bruder mehr, als sie den Tod von Henkershand fürchte. Umsonst verhallten an ihren Ohren die abmahnenden Vorstellungen ihrer Schwester Ismene, die sanfter dachte und dem Gewaltspruch, wiewohl ungern, sich zu fügen entschlossen war; Antigone eilte an die Stätte, wo die Ueberreste des Polynices schimpflich hingeworfen lagen, ein Raub für Vögel und Hunde; bedeckte den nackten Leib mit Erde und brachte dem Theuern diejenige Opferspende, die man, nach altem Gebrauch, den Hingeschiedenen darzubringen pflegte. Bei dieser frommen Handlung wurde sie von den Wächtern des Creon ertappt und gefangen genommen. Vor das Angesicht des zornigen Herrschers geschleppt, bekannte sie furchtlos

ihre That, wies jeden Vorwurf zurück und erklärte sich bereit zu sterben, obgleich sie nur das Gesetz der Götter beobachtet habe. Solche Seelengrösse rührte keineswegs das Herz des eigensinnigen und auf seine Gewalt eitlen Gebieters von Theben; im Gegentheil ergrimmte er nur um so heftiger über ihre Offenheit, die ihm trotzige Frechheit schien, und verurtheilte die edle Jungfrau zum Tode, ohne Rücksicht darauf, dass sie die nahe Anverwandte seines Hauses und die Braut seines eigenen Sohnes *Hämon* war. Weder Fürbitten, noch Drohungen des Letzteren vermochten den Beschluss des Königs umzuwandeln; ebensowenig kümmerte sich dieser um die Stimme des Volks, welches die Verurtheilte als das erhabene Muster treuer Schwesterliebe pries. Nachgiebigkeit für Schwäche achtend, befahl Creon, dass Antigone lebendig begraben werde, eingemauert und dem Hungertode überantwortet. Unverweilt vollstreckte man die grausame Strafe, Niemand getraute sich dem gereizten Machthaber seine Ungerechtigkeit vorzuhalten, Niemand seinem Willen entgegenzuhandeln. So waren denn die Würfel des Verhängnisses bereits gefallen, als der blinde Seher Tiresias sich vor den König geleiten liess und nicht sowohl durch freundlichen Rath als durch den Zornblitz seiner Rede und durch die unheilvollsten Prophezeiungen den ganzen Stand der Dinge umkehrte. Creon wagte keinen Zweifel in des Zeichendeuters Weisheit zu setzen, die sich in Theben stets, wie Jedermann wusste, als untrüglich bewährt hatte. Das vor seinen Augen aufgerollte Bild des göttlichen Zorngerichtes, nicht eine launenhafte Anwandlung von Schwäche war es, wodurch die Halsstarrigkeit des Herrschers endlich gebrochen wurde; seine allzuschroffe Sinnesart, wie Sophokles ihn bei anderer Gelegenheit mit tragischer Selbstironie sagen lässt, zersplitterte urplötzlich wie ein Eisenstab, der um so leichter in Stücke springt, je mehr er am Feuer gehärtet worden. Er beeilte sich den doppelten Irrthum gut zu machen. Hier befahl er den beschimpften Körper des Polynices sofort zu bestatten, dort die heldenmüthige Jungfrau zu befreien;

er selbst begleitete die dazu beauftragten Dienstleute, um die Ausführung möglichst zu beschleunigen. Als man vor die Felsengrotte gelangte, sah man bereits eine Oeffnung in das Mauerwerk gerissen und hörte Klagelaute im Innern. Hämon hatte insgeheim den Versuch gewagt, in das Grabgewölbe zu dringen und das Leben seiner geliebten Braut zu retten; allein er fand die Unglückliche getödtet, indem sie sich aus Verzweiflung an ihrem Schleier aufgehenkt. Ihrem Beispiel folgend, durchbohrte sich der Jüngling, beim Herannahen des Vaters, mit dem eigenen Schwerte! Das war die erste bittere Frucht, die der König für seine Verbrechen ärntete; ein zweiter Schlag liess nicht auf sich warten. Als er mit der Leiche des Sohnes zum Pallast zurückkehrte, zeigte man ihm die Leiche seiner Gemahlin *Eurydĭce:* die Königin hatte sich ebenfalls, auf die Schreckensbotschaft von ihres Sohnes Selbstmord, selbstmörderisch entleibt! Dergestalt sah der greise Fürst Creon seinen Stamm vernichtet; jammernd ob seiner eigenen Thorheit und zermalmt durch die Rache des Geschicks, zog er sich in den Pallast zurück, worin die ihrer Schwester, ihrer Brüder und Aeltern beraubte Ismene ihr Leben trauernd verbrachte. Innerhalb weniger Tage waren diese blutigen Ereignisse vor sich gegangen. Auch die auf dem Schlachtfelde modernden Leichname des feindlichen Argeierheeres, die ebenfalls unbegraben bleiben sollten, wurden jetzt bestattet, einer Sage zufolge, durch die vermittelnde Dazwischenkunft des menschlich fühlenden Königs Theseus von Athen. Zehn Jahre hierauf, als die Söhne der geschlagenen sieben Heerführer waffenfähig geworden waren, überzogen sie das unglückliche Theben mit einem zweiten Kriege, um ihre Väter zu rächen, aufgefordert von dem alten Könige Adrastus, der, etlichen Angaben nach, abermals an die Spitze sich stellte. Eine Heerfahrt, die man den Zug der Epigōnen oder der *Nachkömmlinge* genannt hat. Polynices nämlich hatte den *Thersander*, Tydeus den *Diomēdes*, Capaneus den *Sthenĕlus*, Parthenopäus den *Promăchus*, Amphiaraus die beiden Söhne *Alcmäon* und *Amphilŏchus* hinterlas-

sen, und Adrastus besass einen Sohn, der *Ägiäleus* hiess. Einige Sagen sprechen, ausser den Erwähnten, von noch mehreren Anführern, so dass die Zahl der Epigonen, wie es scheint, die der väterlichen Helden überstiegen. Noch lebte Eriphyle, die Gattin des Sehers Amphiaraus, und da ihr Sohn Alcmäon keine Lust bezeigte, einen Krieg zu erneuen, welcher ihm schon das Leben des Vaters gekostet hatte, so beging sie eine zweite Treulosigkeit. Sie liess sich wieder bestechen, diessmal durch Thersander, welcher ihr ein zweites Erbstück schenkte, den von seinem Vater überkommenen *Prachtmantel* der Harmonia; worauf sie, unbekümmert um die Folgen, nicht eher ruhte, bis der Sohn sich zum Anschluss bereit erklärte. Unter Alcmäon ist erzählt, wie sie endlich für diesen zwiefachen Frevel bestraft wurde. Die Epigonen waren glücklicher als ihre Väter. Sie schlugen die ihnen entgegengerückten Schaaren in einem Treffen am Elīsas aufs Haupt, eroberten Theben ohne Schwertstreich, da die Einwohner aus Schrecken geflüchtet waren, plünderten die Stadt und kehrten beutebeladen in ihre Heimath Argos zurück. Thersander bemächtigte sich nun der Herrschaft über das väterliche Reich und sammelte die verscheuchten Bürger unter seinem Zepter wieder. Späterhin kämpfte er unter dem grossen Griechenheere vor Troja, blieb jedoch, einer Sage nach, in einem Gefechte mit Telĕphus in Mysien und wurde von Diomedes, seinem alten Waffengefährten, bestattet. So ging der letzte Sprössling des Hauses unter. Der Scharfsinn aber, womit Oedipus einst das schwierige Räthsel der Sphinx zu lösen wusste, verschaffte seinem Namen für alle Zeiten eine sprüchwörtliche Berühmtheit. Von einer dunkeln Sache, die aufzuhellen unmöglich scheint, pflegt man zu sagen, dass ein Oedipus zur Erklärung nöthig sei, oder dass selbst ein Oedipus den Schlüssel nicht werde finden können. Äschylus, Sophokles und Euripides haben diesen reichhaltigen Mythus für die attische Bühne ausgebeutet.

Odysseus (griech.), s. Ulysses (römisch).

Ogyges (griech.) oder Ogygus, der älteste König,

welchen die griechische Geschichte kennt, soll ein Paar Jahrtausende vor Christus in Attica und Böotien aufgetreten sein. Die Sage verweist eine grosse Ueberschwemmung, die nach ihm die ogygische heisst und ungefähr achtzehn Jahrhunderte vor Chr. sich zugetragen, unter seine Regierung. Er galt für einen Autochthonen oder Ureinwohner. Nach andern Sagen indessen gab es auch in Ägypten einen König dieses Namens, dessen Hauptstadt Theben war und der um dieselbe Zeit herrschte, als *Cadmus* nach Griechenland ging, um eine Stadt nach ägyptischen Muster zu bauen, das böotische Theben, das sammt seinen Thoren das Beiwort *ogygisch* erhielt.

Olympus (griech.), von den Deutschen gewöhnlich Olymp genannt, ein hoher Berg in Thessalien, der *Wohnsitz der Götter* bei den Griechen, vergleichbar dem *Asgard* der nordischen Völker, dem *Albordschi* der Perser und dem *Meru* der Indier. Unter mehreren Bergen, die den Namen Olympus führten, war jener thessalische nicht nur der nächstgelegene und bekannteste, sondern auch der höchste und riesigste, soweit die beschränkte Weltkunde der ältesten Griechen reichte. Die Phantasie dieses Volkes machte ihn daher zum Mittelpunkte der ganzen Erde, welche man sich als eine Scheibe vorstellte, und verlegte nach seinen heiteren Zinnen, die in den Wolken verschwammen, den Aufenthalt der seligen Götter. Sie wohnten daselbst in besonderen Prachtpallästen, die auf den verschiedenen Gipfeln des vielzackigen Gebirgskammes zerstreut lagen. Das Haus des *Zeus* krönte die oberste Spitze, und unmittelbar über demselben spannte sich das metallene Gewölbe des Firmamentes aus, welches nach dem von dem Oceanus umflossenen Erdrande gemach abfiel und auf Bergsäulen gestützt endete, hier aber in seinem Zenith eine Oeffnung hatte, durch die man weiter in die Regionen des Himmels emporsteigen konnte. Als das Riesenpaar der *Aloïden* einst den Unsterblichen übermüthig den Krieg ankündigte, wollte es die Kolosse des Pelion und Ossa übereinander gethürmt auf den Olymp setzen, um bis zu dieser Oeffnung zu gelangen, in den

Himmel einzudringen und die geflüchteten Götter nach den äussersten Schlupfwinkeln zu verfolgen. Es blieb jedoch bei der eitlen Drohung. Von dem gedachten Hauptgipfel des Firmamentes überschaute Zeus die unermessliche Fläche des Erdkreises, umhüllte die Tiefen mit Gewölk und schleuderte Blitz und Donner hernieder. In seiner Königsburg unter dem Zenith, und zwar in einem weiten Prunksaal des goldenen Pallastes, fanden alle Versammlungen der Himmlischen statt; die sogenannten *zwölf* grossen Götter bildeten in diesem Götterstaate den *Rath der Ältesten*, die übrigen Gottheiten wurden nur dann herbeigerufen, wenn allgemeine Zusammenkünfte nothwendig schienen. *Hermes* (Mercur), *Iris* und *Themis* waren die Herolde, die ihnen den Zeitpunkt ansagten, wo Zeus sie versammelt zu sehen wünschte; er selbst führte den Vorsitz und empfing die Gäste, die durch die Lüfte theils in grossen gewaltigen Schritten zu Fuss, theils zu Wagen windschnell herbeieilten. Goldene Fusssohlen, von dem Zauberkünstler *Vulcan* (Hephästos) geschmiedet, gaben ihnen die Leichtigkeit und Behendigkeit, die sonst Fittige verleihen; ebenso machten goldene Hufbeschläge des nämlichen Meisters die angeschirrten Rosse zum Fluge über Land und Meer fähig. Den Inhalt solcher Rathssitzungen sowohl als die Freude der angestellten Festgelage schildern die Poeten mit den buntesten Farben, die sie oft aus menschlicher Sitte ihrer Zeiten auf die Unsterblichen übertrugen; es ging droben ebenso leidenschaftlich und stürmisch, ebenso heiter und fröhlich zu, wie unten im Thal, wo die schwachen Tagsgeschöpfe sich tummelten. Die auf dem Olymp häuslich thronenden Götter bekamen von dem Berge den gemeinsamen Namen Olympier; auch die *Musen* hiessen bisweilen Olympiäden, weil sie, neben andern Lieblingsplätzen, diese Höhen vorzugsweise gern besuchten. Ausser jener Zenithöffnung hatte die gediegene Veste des Himmelsgewölbes noch zwei Seitenpforten, eine im Osten, die andere im Westen, hauptsächlich für den Sonnengott *Helïos* bestimmt, wenn er aus dem Oceanus aufsteigen und nach

Vollendung seiner Halbkreisbahn in den Oceanus untertauchen wollte. Sie befanden sich beide im tiefsten Horizont. An jeder war eine von der Erde anfangende Treppe angebracht, die den Göttern und Heroen zur Brücke nach dem Olymp diente, und auf einer derselben durften alle diejenigen, die der Vergötterung würdig erachtet waren, in den Himmel einziehen. Späterhin, als die geographischen Begriffe der Griechen sich erweiterten und der thessalische Berg als eine natürlich begrenzte Höhe vor dem Auge stand, rückte man die Wohnung der olympischen Götter über die alte Himmelsveste in den schrankenlosen Luftraum hinaus. Das frühere Metallgewölbe erschien jetzt dem Forscher als eine mit Sternbildern geschmückte Hohlkugel, die über den Planetenkreisen schwebte; sie galt für den wahren Aufenthalt der Götter. Der Name Olympus jedoch blieb und bedeutete nunmehr den ganzen oberen Himmel.

Omphăle (griech.), s. Hercules.

Öneus (griech.), ein Sohn des ätolischen Königs *Portheus* oder *Porthāon* und der *Eurўte*, einer Enkelin des Flussgottes *Achelōus*, war der Nachfolger seines Vaters in der Regierung von Calўdon und Pleuron. Unter calydonischer Eber ist das Unternehmen geschildert, welchem dieser Fürst seinen Ruhm zu verdanken hatte; denn er besass zwar auch berühmte Kinder, unter ihnen den *Meleăger* und die *Deïanīra*, doch behaupten einige Sagen, dass *Althäa*, seine Gemahlin, mit Göttern Umgang gepflogen habe. Jener Sohn stamme von *Mars* (Ares), diese Tochter von *Bacchus*. Der letztere Gott, fügt die Sage hinzu, habe dem Könige, aus Dankbarkeit für die an seinem Hofe ihm gewordene Gastfreundschaft, die erste Weinrebe geschenkt und die Anpflanzung der neuen Gabe gezeigt; das Getränk selbst aber nach dem Namen des Öneus, seines Wirthes, Önos (Wein) genannt. Eine zweite Gattin, *Periböa*, gebar diesem Könige den Helden *Tydeus*, von welchem unter Ödipus die Rede ist, den Vater des tapfern *Diomēdes*, der nachmals eine vorzügliche Rolle bei der Eroberung Troja's spielte.

Önomäus (griech. Oinomaós), s. Pelops.

Onēne (griech.), s. Paris.

Ops (römisch), s. Rhea.

Optĭmus Maxĭmus (römisch), der Allgütige und Allmächtige, s. Jupiter.

Orcus (römisch), die Unterwelt, s. Tartărus.

Oreăden (griech.), *Bergnymphen*, s. Nymphen.

Orestes (griech.), der Sohn des *Agamemnon* und der *Clytämnestra*, in die letzten Geschicke des *Tantalĭdenhauses* verflochten, so weit sie Aeltern und Geschwister betreffen. Er war der Rächer seines Vaters Agamemnon, der Mörder seiner Mutter Clytämnestra, der Befreier seiner Schwester *Iphigenĭa* und der endliche Bezwinger des Fluches, der auf seinem Stamme ruhte. In der Nacht, wo die Gattin den Gatten in Mycēnä hinterlistig erschlug, wie unter Clytämnestra und Agamemnon erzählt ist, sorgte die ältere Schwester *Electra* für die Rettung ihres jüngeren Bruders Orestes, des männlichen Erben, dessen Leben, wie sie mit Recht fürchtete, gleichfalls in Gefahr schwebte. Sie liess ihn durch einen treuen Diener nach Phocis zum Könige *Strophĭus* bringen, welcher eine Schwester ihres Vaters, Namens *Anaxibia*, zur Gemahlin hatte. Im Hause dieses Oheims, gesichert gegen jede weitere Verfolgung, wurde der Knabe erzogen; er wuchs an der Seite des *Pylădes* heran, des einzigen Sohnes, welchen Strophius besass. Unterdessen ertrug Electra im mordbefleckten Aelternhause das jammervollste Loos geduldig, durch die Hoffnung sich tröstend, dass der erstarkte Bruder als Rächer heimkehren werde; die schändliche Mutter, die neben ihrem Mitverbrecher, dem gleichschändlichen *Ägisthus*, auf dem entweihten Throne der Ahnen sass, misshandelte täglich und schalt die Tochter, dass ihre Klagen um den Vater nicht aufhörten, der eines so ruhmlosen Todes untergegangen war, ferner, dass ihre Lippen den geschehenen Frevel nicht gutheissen mochten und dass ihre Hände den Sohn gerettet hatten, durch welchen das schuldige Paar in beständiger Furcht erhalten wurde. Bis zur Magd erniedrigt, zählte die Unglückliche

seufzend Tage und Stunden, des Zeitpunkts harrend, der ihre Knechtschaft endigen sollte. Oft versprach Orestes durch heimliche Boten seine baldige Ankunft, immer aber zauderte er seine Schritte zur Heimath zu lenken, nicht aus Feigheit, sondern weil er auf den Wink der Götter wartete, von welchen der Befehl zu einer That ausgehen musste, gegen die, trotz aller Gründe, die menschliche Natur sich sträubte. Eines Tages nun erschien ein Fremdling, welcher die Meldung nach Mycenä brachte, dass der in der Ferne herangewachsene Sohn des Agamemnon durch ein unvorhergesehenes Ereigniss umgekommen sei; ein Sturz aus dem Rennwagen bei den pythischen Wettspielen habe ihn plötzlich den Todten beigesellt. Clytämnestra, die sich der letzten Besorgniss überhoben glaubte, jauchzte über diese frohe Kunde im königlichen Pallast: Electra dagegen, welche den letzten Anker ihrer Hoffnung zertrümmert wähnte, brach in die verzweiflungsvollsten Wehklagen aus! Sollte die treue Tochter das Böse triumphiren lassen? Schon fasste sie den heroischen Entschluss, ihre weiblichen Kräfte zu versuchen und eigenhändig den Mord mit Mord zu vergelten, unbekümmert um die Gefahr, dass ihr Heldenmuth scheitern könne; sie wollte nicht länger ein Leben der Schande leben. Da nahte ein zweiter Fremdling dem Pallast und stürzte sich in die Arme der Jammernden: es war Orestes, der sich der überraschten Schwester zu erkennen gab! Das delphische Orakel hatte ihm endlich die Weisung ertheilt, an das Werk der Blutrache zu schreiten, zugleich jedoch anbefohlen, nicht Gewalt, sondern List zu brauchen. Demzufolge war von den beiden Jünglingen, Pylades und Orestes, welche den innigsten Freundschaftsbund geschlossen hatten, die Uebereinkunft getroffen worden, dass der



Erstere vorausziehen und jene falsche Todesbotschaft im Aelternhause verbreiten solle, um durch dieselbe das Mörderpaar in Sicherheit einzuwiegen. Dies war vollständig gelungen, der Pallast stand unbewacht und während die über die Wiedervereinigung mit dem todtgeglaubten Bruder entzückte Schwester die Schwelle hütete, drangen die beiden Freunde in das Zimmer der Königin Clytämnestra. Erbarmungslos stach Orestes die Mörderin seines Vaters nieder, ebenso ihren tückischen Buhlen Ägisthus, der arglos von der Jagd zurückkam und erfreut über die Nachricht, die man auch ihm von dem angeblichen Tode des gefürchteten Orestes mittheilte, die Decke von der Leiche der Clytämnestra wegriss, in der Meinung, dass darunter der Körper des Todtgesagten verborgen sei. So sanken die beiden Mordschuldigen auf der nämlichen Stelle des Tantalidenhauses, wo sie vor acht oder zwanzig Jahren den edeln Agamemnon umgebracht hatten; ihre Leiber begrub man ausserhalb der Stadtmauern. Kaum war jedoch das schreckliche Rachewerk vollstreckt, als die *Erinnyen* (Furien) über Orestes hereinstürzten und Rache für das vergossene Blut der Mutter von dem Unglücklichen forderten. Zweifelnd, ob er recht oder unrecht gethan, fiel der Bruder ohnmächtig an den Busen der Schwester, die ihn vergebens zu trösten suchte. Wichen auch die gespenstischen Wesen eine Zeitlang von dem Gequälten zurück, gaukelten sie doch immer wieder vor seinen Augen empor, ihre grausenhaften Schlangenhäupter schüttelnd. War er wirklich ein strafbarer Verbrecher, der es verdiente, dem unerbittlichen Gerichte jener Unholdinnen überliefert zu werden, anstatt den gesühnten Thron seiner Väter zu besteigen? Der Sohn des Agamemnon hatte nur dem Spruche des Orakels gehorcht und selbst diesem nur un-



gern; ja, der Mund desselben hatte ihn durch die schrecklichsten Drohungen, welche ihm tausendfaches Leid verhiessen, wenn er den Schatten seines Vaters zu versöhnen unterlasse, zur Vollstreckung des Muttermordes nachdrücklich angespornt. Der delphische Gott also war es auch, der die Verpflichtung hatte, in dieser Noth Hülfe zu schaffen. Gekränzt mit Oelzweigen, wie sie fromme Schutzflehende trugen, und begleitet von seinem Freunde Pylades, der fest an der Seite des Unglücklichen hing, brach denn Orestes zum Seherheerd nach Delphi auf, um sein Geschick in die Hand des *Apollo* zu legen. Der göttliche Bescheid lautete, der Muttermörder werde von dem Wahnsinn, worein ihn die grässlichen Furien stiessen, unter der Bedingung genesen, dass er „die Schwester" aus Tauris nach Griechenland hole. Ein dunkler Ausspruch, welchen das Freundespaar dahin erklärte, dass Apollo das hehre Bild seiner Schwester *Artĕmis* (Diana) meine, das in dem taurischen Tempel dieser Göttin prange. Demgemäss wurde die Reise nach jenem scythischen Lande angetreten. Wie auf dem Wege nach Delphi, so peitschten, schreckten und scheuchten die furchtbaren Töchter der Nacht den Schuldbeladenen auch fernerhin unablässig von Ort zu Ort; lichte Augenblicke zeigten ihm nur eine trübe Vergangenheit, eine freudlose Gegenwart und eine zweifelhafte Zukunft. Ausgestossen von jedem gastfreundlichen Heerde, kreuzten die befreundeten Dulder mühselig hin und her, bis sie ein Schiff bestiegen und an der Küste von Tauris Anker warfen, wo sie jedoch keineswegs sofort das Endziel ihrer Wirren erreichten. Vielmehr stand ihnen die schlimmste Gefahr neben der freudigsten Ueberraschung bevor. Im Tempel der taurischen Artemis, deren Bildsäule vom Himmel gefallen sein sollte, herrschte damals ein grausamer Menschenopferdienst, indem es Sitte war, dass die geweihte Dienerin dieser Göttin alle Fremdlinge schlachtete, die das Unglück hatten, den Boden der scythischen Halbinsel zu betreten. Auch Orestes und Pylades wurden, nach ihrer Ausschiffung, gefangen genommen und vor den König *Thoas* ge-

schleppt, der das Zepter über dieses Land führte; ein strenger Hüter des blutigen Gebrauches, schickte er sie gefesselt nach dem Heiligthum, mit dem Befehl, dass man die Opferung ohne Säumen vollziehe. Die Oberpriesterin



jedoch, eine Griechin, die in den Gefangenen ein Paar unglückliche Landsleute erblickte, zögerte einen Augenblick mit dem von ihr selbst verabscheuten Geschäfte; ein Gespräch, das sie mitleidig mit ihnen anknüpfte, erregte gegenseitig die vollste Aufmerksamkeit, lüftete einen Schleier nach dem andern in Bezug auf ihre persönlichen Verhältnisse und bewirkte endlich die wunderbarste Entdeckung! Orestes erkannte in der fremden Henkerin seine im Hafen von Aulis geopferte ältere Schwester Iphigenia, die in ganz Griechenland für todt galt, und diese erkannte in dem einen der beiden Schlachtopfer, welchen sie das Leben rauben sollte, ihren jüngeren Bruder Orestes, der noch ein zartes Kind gewesen war, als sie aus dem Aelternhause schied, in dem andern zugleich einen theuern Verwandten, den Sohn ihres Oheims Strophius. Schnell zerriss sie die Bande der Gefesselten und entfernte den mit dem Schlachtmesser bewaffneten Tempeldiener. Der

Sinn des Orakels war jetzt deutlich: die leibliche Schwester sollte der von den Furien gepeinigte Orestes nach dem Lande ihrer Väter zurückholen. Der hocherstaunte Bruder hörte aus ihrem Munde die Geschichte der göttlichen Gnade, durch welche sie dem Schlachtbeil in Aulis entrissen und nach dem fernen Tauris versetzt worden war; wovon unter Iphigenīa die Rede ist. Sie dagegen liess sich die daheim vorgefallenen Ereignisse und die Absicht erzählen, die den Bruder so unverhofft an diese barbarischen Gestade hergeführt; worauf sie nicht nur mit den beiden Verwandten aus dem verhassten Lande, wo sie der herbsten Pflicht so lange genügen müssen, gemeinschaftlich zu entfliehen, sondern auch die himmlische Bildsäule der Artemis mitzunehmen beschloss. Das letztere Kleinod benutzte sie überdiess, nach Euripides, zur Verhüllung der Flucht. Sie wendete bei dem König Thoas vor, dass sie, bevor das Opferwerk vollzogen werden könne, das Standbild sowohl als die Fremdlinge durch ein Bad in den Fluthen des Meeres reinigen müsse; die beiden Griechen seien Muttermörder, sie hätten das heilige Bild bei ihrem Erscheinen entweiht. Der Fürst setzte kein Arg in diese Fabel und erlaubte der Priesterin zu thun, was sie wünschte. Das Meer brandete hart an den Mauern des Tempels, nicht weit davon lag am Ufer das Schiff der Griechen versteckt, und so gelangten die Flüchtigen ohne Schwierigkeit auf das rettende Fahrzeug. Zwar wollte Thoas sie verfolgen, der heftig erzürnt war, als ihm Boten die Verrätherei meldeten; die Göttin *Athēne* (Minerva) aber stieg aus dem Himmel hernieder und hielt ihn zurück, indem sie erklärte, dass Götterwille das Gelingen des listigen Anschlags vorausbestimmt habe. Einer andern Sage nach war das delphische Orakel einfacher und lautete blos dahin, dass der Muttermörder das Bild der Artemis, der Schwester des Apollo, aus ihrem taurischen Tempel nach Hellas holen solle; auf das Dasein der Iphigenia hatte der Gott also nicht angespielt, obgleich das Wiederfinden dieser Schwester durch den Auftrag insgeheim beabsichtigt sein mochte. Genug, Orestes kehrte

nach Griechenland zurück, geheilt von seinem Wahnsinn, sei's in Folge der glücklichen Eroberung der Bildsäule oder aus Freude über die Wiedervereinigung mit einer längst verlorenen Schwester oder endlich aus beiden Gründen. Der Anfall von Raserei, womit ihn die rächerischen Graungestalten im Tempel der taurischen Göttin heimgesucht, war der letzte; seitdem hatten sie ihn für immer verlassen. So meldet die eine Hauptsage seine Befreiung. Die andere lässt den Zug nach Tauris unerwähnt und berichtet, dass Orestes jener scheusslichen Wesen auf folgende Art ledig wurde. Als ihn nach vollbrachtem Muttermord die Furien anfielen, begab er sich, wie gesagt, als Schutzflehender nach Delphi; eine Zeitlang sah er sich denn auch wirklich daselbst von ihrer Zudringlichkeit verschont, endlich aber drangen sie sogar in das Heiligthum des Gottes und umringten ihr Opfer wie gierige Jagdhündinnen, zu nicht geringem Schrecken der Seherin *Pythias*. Apollo selbst vermochte ihn dort nicht länger zu beschützen; daher rieth er dem Schuldlosen, der sich blos auf seinen Befehl in Schuld gestürzt hatte, aus Delphi nach Athen zu flüchten, den Tempel der Pallas Athene aufzusuchen, die Bildsäule dieser Göttin zu umfassen und ihre Vermittlung anzurufen. Wenn er nach langer Irrfahrt über Land und Meer, unter dem segensreichen Geleit des göttlichen Geleiters Hermes, glücklich dahin gelangt sei, werde man ein Schiedsgericht einsetzen und diesem das Urtheil übertragen. Wie dieses Alles geschah, malt Äschylus in den „Eumeniden" grossartig aus. Athene nahm sich des Flüchtlings huldreich an, begründete das hohe Schwurgericht, den nachher so berühmten Areöpag, indem sie eine Anzahl ehrwürdiger athenischer Bürger zusammenrief, und befahl diesen Männern, den Spruch über den Muttermörder zu fällen. Als Klägerinnen traten die Furien, als Anwalt und Zeuge der Unschuld Apollo auf. Es traf sich bei der Entscheidung, dass die Stimmen getheilt waren; da legte denn Athene ihren Stimmstein zu den lossprechenden und besänftigte schliesslich durch ihre weise Milde den Ingrimm der entsetzlichen Rächerinnen

die von ihrem Opfer schlechterdings nicht ablassen wollten. Frohlockend und den Göttern seinen Dank aussprechend kehrte Orestes nach seiner Vaterstadt Argos heim. Nach beiden Hauptsagen war der alte Fluchgeist des Hauses nunmehr auf immer ausgesöhnt. Der genesene Sohn des Agamemnon vermählte sich mit der ihm bereits verlobten *Hermiŏne*, der Tochter seines Oheims *Menelāus*, jedoch nicht ohne Kampf gegen einen Nebenbuhler. Der Sohn des Achilleus, *Pyrrhus* oder Neoptolĕmus, suchte ihm die Braut streitig zu machen und hatte sie schon heimlich entführt, sei's, dass sie selbst den Muttermörder anfangs zum Gatten verschmähte, oder dass sie durch ein Missverständniss von Seiten ihrer Verwandten zum zweiten Mal versprochen worden war. Orestes liess sich den Schimpf nicht gefallen, eilte dem Räuber nach und kämpfte ihm die schöne Beute wieder ab, wobei der Besiegte durch die Faust des Siegers zugleich das Leben einbüsste. Die Ehe war ebenso glücklich als seine Herrschaft, welche siebzig Jahre dauerte; er vereinigte die getrennten Reiche von Argos und Mycenä wieder unter seinem Zepter, gründete in Arcadien die Stadt Orestia und starb daselbst als ein neunzigjähriger Greis an dem Biss einer Schlange. Pylades, sein treuer Leidensgefährte, erhielt zur Belohnung die Hand der hochsinnigen Electra, welcher das Schicksal ebenfalls einen heiteren Lebensabend und zwei Söhne bescheerte, die Medon und Strophius hiessen. Der Freundschaftsbund der beiden Vettern, die sich in Noth und Tod beistanden, glänzte unter den sprüchwörtlich gewordenen Beispielen seltener Anhänglichkeit durch den Lauf der Zeiten unvergänglich. Iphigenia endlich, von deren Zurückholung jene erste Sage berichtet, trug die Bildsäule der scythischen Artemis nach Halä oder Brauron in Attica, woselbst sie mit ihrem Bruder den Dienst der Göttin wieder herstellte und als deren fromme Priesterin ihre Tage beschloss. Bei der Ankunft in Griechenland, heisst es, bedrohte sie eine unerwartete Gefahr. Electra hatte vernommen, ihr Bruder Orestes sei wirklich auf dem taurischen Altar der Artemis durch Iphigenia, dem barba-

rischen Gebrauche zufolge, geschlachtet worden; schon gedachte die liebeglühende Schwester einen vom Heerd ergriffenen Opferbrand auf die Fremde zu schleudern, als der Todtgesagte durch sein rechtzeitiges Hinzutreten das falsche Gerücht widerlegte und die Hand der Rächerin vor Uebereilung bewahrte. So löste sich denn die vielfältige Verwirrung der Geschicke in allseitigen Segen auf. Um übrigens beide Hauptsagen zu verbinden, die von der Heilung des Orestes handeln, hat Euripides, mehr in witziger als in erhabener Weise, den Ausweg erfunden, dass nicht alle Furien mit der Freisprechung zufrieden gewesen, die vor dem Areopag in Athen geschah. Etliche der Rachegeister hätten ihre Hetzjagd wider den Muttermörder unermüdlich fortgesetzt; wesshalb er sich zum zweiten Male nach Delphi gewandt und von Apollo jenen neuen Ausspruch empfangen habe, dass er nach Tauris wandern solle.

Orion (griech.), ein riesengrosser und gewaltiger Jäger, aber von Homer gefeiert als der schönste der Männer, war nach der einen Sage ein Sohn des *Neptun* (Poseidon) und der *Euryăle*. Nach andern Angaben jedoch verdankte er seinen Ursprung dem seltsamsten Wunder. König *Hyrieus* zu Tanăgra in Böotien, ein Sohn des Neptun, hatte keine Kinder; eines Tages aber besuchten ihn *Zeus*, *Hermes* (Mercur) und sein Vater, und diese Gelegenheit benutzte er, die himmlischen Gäste um einen Sohn zu bitten. Die drei Götter gewährten sein Verlangen und liessen gemeinschaftlich eine gewisse Flüssigkeit in den Schlauch einer Kuhhaut laufen, die sie sodann vollends zusammennähten und dem König in die Erde zu vergraben befahlen. Nach einem Zwischenraum von neun Monaten, als die befruchtete Umhüllung geöffnet wurde, sah sich der Kinderlose mit einem wunderschönen Knäblein beschenkt, das er als seinen Sohn erzog und Orion nannte. Nachdem der Göttersprössling zum herrlichsten Manne aufgewachsen war, vermählte er sich mit einer reizenden Jungfrau, Namens *Sĭda*, die jedoch bald nachher von *Hera* (Juno) in den Tartărus verbannt wurde, weil sie sich gerühmt hatte,

schöner als die Götterkönigin zu sein. Hierauf freite Orion um *Merŏpe* oder Äro, die Tochter des Königs *Önopion* von Chios, der ein Sohn des Bacchus und der Ariadne war; der Vater wagte den riesigen Jüngling durch Abweisung nicht zu beleidigen, hielt ihn aber so lange mit leeren Vertröstungen hin, bis der Bewerber ungeduldig wurde und der Geliebten sich gewaltsam bemächtigte. Erbittert über diese Verletzung seines Ansehens, verstellte Önopion aus Furcht seinen Zorn, machte den Gast hinterlistig trunken, beraubte ihn im Schlafe des Augenlichts und liess ihn an das Ufer der Insel aussetzen. Der geblendete Jägersmann war so glücklich nach Lemnos zu entkommen; Neptun nämlich hatte ihm die Fähigkeit verliehen, über das Meer wie auf einer festen Strasse hinschreiten zu können. In Lemnos ertheilte ihm *Vulkan* (Hephästos) den Rath, zum Sonnengott *Helios* zu wandern und ihn um Wiederherstellung seines Gesichts zu ersuchen; zugleich gab er dem Blinden einen seiner eigenen Diener, den Cedalion, als Führer mit. Orion nahm den Burschen auf die Schultern und schlug unter der Leitung desselben den Weg nach Osten ein, wo er den Sonnengott in seinem Morgenpallaste antraf und von ihm die Sehkraft glücklich wieder erhielt. Gleich nach seiner Heilung kehrte er auf die Insel Chios zurück, erfüllt von Rachegedanken. Allein der König Önopion hatte für diesen Fall vorgesorgt und eine sehr künstliche unterirdische Wohnung anlegen lassen, worein er sofort hinabtauchte, als ihm seine Späher von der Ankunft des gefürchteten Rächers Meldung thaten. Vergebens bemühte sich Orion den Schlupfwinkel seines Feindes zu entdecken. Während er vergebens das Eiland durchsuchte, stieg die schimmerreiche *Aurōra* empor, erblickte den schönen Jüngling und entführte ihn mit liebenden Armen nach Delos. Ueber seinen Tod lauten die Sagen verschieden. Hier erzählt man, *Artĕmis* (Diāna) habe ihn zur Strafe dafür erschossen, dass er sein Auge auf die liebliche Upis, eine ihrer Nymphen, zu werfen gewagt; dort behauptet man, die genannte Göttin und Apollo hätten ihn in einem Pfeilwettstreite erlegt, wobei sie sein

Haupt zur Zielscheibe genommen, welches just bei Gelegenheit eines Spazierganges über das Meer emporgeragt habe. Eine dritte Angabe berichtet, die Jagdlust des Riesen habe ihn zu der thörigten Prahlerei verleitet, er wolle sämmtliches Wild der Erde ausrotten; worüber die Erdgöttin Gäa erzürnt einen ungeheueren Scorpion abgeschickt, welcher den Uebermüthigen tödten müssen. Genug, nach der Vollendung seines irdischen Laufs wurde Orion unter die Sterne versetzt. Die Himmelskarten pflegen ihn als einen Riesen zu malen, welcher gegen den Stier im Thierkreise aufgerichtet ist, in der Rechten eine Keule, in der Linken eine Löwenhaut oder einen Schild tragend. Er bildet das prachtvollste Sternbild am ganzen Himmel, welches für das blosse Auge ungefähr 70, durch das Fernrohr mehr als 2000 Sterne zeigt.

Orithyia (griech.), s. B o r e a s und C a l ä ï s.

Ormuzd (persisch), der *Gott des Lichtes*, das gute Prinzip, entsprungen aus dem leuchtenden Urwesen, dem allmächtigen *Zarvana Akarana*, thront in wolkenloser Strahlenhelle auf dem unermesslichen Urberge *Albordschi*. Er ist der Schöpfer und Beschützer alles Guten, im Gegensatz zu dem finstern *Ahriman*, dem bösen Vernichter. Denn mit dem Lichtgotte wurde gleichzeitig der Schattengott geboren. Ormuzd unterliegt zwar dem Letzteren am Schlusse des zwölftausendjährigen Kampfes, in welchem sie rastlos wider einander streiten; aber nur für eine kurze Zeit siegt das Böse. Die von Ahriman zerstörte Welt erhebt sich geläutert aus der Vernichtung und verwandelt sich in eine *reine* Lichtschöpfung, an deren Spitze Ormuzd stehen und im Namen des Zarvana Akarana fort und fort herrschen wird. Näheres s. unter A h r i m a n und F e r u e r.

Orpheus (griech.), ein berühmter Sänger, geboren in Thracien, ein Sohn des dasigen Königs *Öäger* oder des *Apollo* selbst. Die Muse *Calliöpe* war seine Mutter, der gleichberühmte Sänger *Linus* sein Bruder. Dichter haben auch aus ihm einen thracischen König gemacht, jedenfalls aber war er der König der Gesangkunst und des Leier-

spiels. Denn die Sagen berichten, dass er durch den Zauber seiner Töne nicht allein die Menschen beseligt, sondern auch die reissendsten Thiere der Wildniss gezähmt und sogar die leblose Natur in Entzücken gesetzt habe. Löwen und Tiger verliessen ihre Höhlen, um seinen Klängen zu lauschen, Bäume schüttelten trunken ihre Wipfel und neigten sich huldigend vor dem göttlichen Meister, Felsen zerschmolzen in Wonne, Ungewitter und Meerstürme schwiegen. Wie Hercules auf seine Leibeskraft, durfte denn Orpheus ebenso auf diese Wundergewalt seiner Leier vertrauen und in den Tartărus hinabzusteigen wagen, um seine blühende Gattin zurückzuholen, die ihm ein feindseliges Geschick frühzeitig entrissen hatte. Eine Fahrt, die unter Eurydĭce geschildert ist. Nachdem jedoch der kühne Versuch durch einen Zufall vereitelt worden, irrte der edle Sänger, um die Verlorene trauernd, von Land zu Land. Man erzählt, dass er die Reiche Aegyptens und Asiens durchschweifte und nach seiner Rückkehr die rohen thracischen Völker entwilderte, indem er sie mit Wissenschaften und Künsten bekannt machte, Religion und Gesetze einführte, Menschenopfer und Blutrache abschaffte und der erste Stifter jener heiligen Mysterien wurde, die so viel zur Bildung Griechenlands beitrugen. Die Nachkommen priesen ihn daher als einen der grössten Wohlthäter des Menschengeschlechts. Er stand schon in hohem Alter, als er die *Argonauten* auf ihrem denkwürdigen Zuge nach Colchis begleitete; die kühnen Abenteurer verdankten seinem weisen Rathe sowohl als der Zaubermacht seines unvergleichlichen Spieles ihre Rettung aus mancherlei Gefahren. Ueberdies hörten die Götter allezeit auf den Hülferuf seines Gebets, da sie den frommen Sterblichen als ihren Freund betrachteten. So kehrte er mit ihnen wohlbehalten nach Hellas zurück. Hier aber wartete seiner ein schreckliches Ende; er wurde in Thracien, als er einsam klagend durch die Gefilde Pieriens wanderte, von einen Schwarme rasender *Bacchantinnen* getödtet und in Stücke zerrissen. Die Frauen hassten ihn, der Sage nach, weil er fort und fort

um seine heissgeliebte Gattin weinte und zu keiner zweiten Ehe sich entschliessen mochte. Die ergrimmten Rächerinnen schleuderten Haupt und Leier des Gemordeten in den brausenden Hebrus; der Gott dieses Stromes indessen war ein Freund seines Vaters, des Flussgottes Öager, wie eine der Sagen hinzufügt, und liess daher beide Gegenstände nicht untersinken. Sie schwammen an das Gestade von Lesbos an, während die sterbende Zunge süsse Wehmuth lallte und die verwaiste Leier über die Meerwogen sanfte Klagetöne hauchte. Das goldene Saitenspiel wurde hierauf von den Göttern als ein schönes Sternbild an den Himmel versetzt.

Osīris (ägypt.), eine *befruchtende* Naturgottheit, jünger als der uralte *Ammon* (Amun), aber nachmals der oberste und am allgemeinsten verehrte Gott Aegyptens, welcher nach griechischen Berichten die Mitte zwischen *Apollo* und *Bacchus* behauptete. Die Aegypter verehrten dieses Götterwesen als *Sonnengott und Nilstromgott* zugleich; sie stellten sich unter ihm die mit dem Schoosse der Erde durch den Nil in Verbindung getretene und alles belebende Lichtwärme der Sonne vor. Osiris war daher, nebst der an seiner Seite prangenden Göttin *Isis*, der Urheber des Ackerbaues, der Entdecker der Saatfrüchte, der Stifter der Städte und Staaten, der Geber der Gesetze und Lehrer jeglicher Cultur überhaupt. Zur Zeit seiner Geburt betrat ein Aegypter, Namens *Pamÿles*, das Heiligthum des Ammon zu Theben, um Wasser zu holen; plötzlich hörte er eine Stimme, welche ihm befahl mit lautem Munde zu rufen: „Der grosse König, der Wohlthäter Osiris, ist geboren!“ Wirklich empfing er auch nachher den Gott zur Erziehung. Was die Abstammung desselben anlangt, lässt die griechische Sage ein jüngeres Göttergeschlecht von einer Göttin, welcher sie den bekannten Namen *Rhea* giebt, geboren werden. *Kronos* (Saturnus) und *Rhea* hätten zuerst in Aegypten geherrscht, und die Letztere sei, nachdem sie schon einen Gott *Hermes* (Mercur) hervorgebracht, späterhin nacheinander von fünf, auf wunderbare Weise erzeugten Kindern innerhalb fünf Ta-

gen entbunden worden, von drei Söhnen, *Osiris*, *Typhon* und *Aruëris* (Apollo), und von zwei Töchtern, *Isis* und *Nephthys*. Schon im Mutterleibe sollen sich Osiris und Isis geliebt, zu einem Ehepaare vereinigt und den ebenerwähnten Arueris geschaffen haben, der mit seinen Aeltern gemeinschaftlich geboren, von diesen aber dann als ihr eigener Sohn anerkannt und *Horus* geheissen worden. Typhon habe sich mit der andern Schwester Nephthys vermählt. Der letztere Gott aber sei der beständige Widersacher des ersteren Paares geworden, dem Ahriman der Perser gleich, ein Zerstörer und Vernichter. Typhon galt nämlich für den *Gott des Hundssterns* und war das Symbol der naturtödtenden Sommerhitze; seine Gattin blieb ebenfalls unfruchtbar und erschien als das Symbol der Wüste, die nur in seltenen Fällen grünt, wenn sie der bewässernde Nilstrom durch ungewöhnliches Steigen überfluthet. Nephthys wurde daher zwar Mutter des *Anūbis*, aber nur dadurch, dass sie sich heimlich dem Osiris ge-



sellte, dem gütigen Gott und segensreichen Wohlthäter Aegyptens, welchen wir hier in zwei verschiedenen Abbildungen dargestellt sehen. Eins seiner Symbole war das die Sonne bedeutende *Auge*, ein anderes das die Herrschaft ausdrückende *Zepter*. Denn Osiris und seine Gemahlin Isis, das Sinnbild der fruchtbaren Erde, walteten über die ägyptischen Gefilde mit königlicher Macht, wie das oberste Götterpaar, welches über Griechenland gebot. Zwar starben sie Beide oder gingen vielmehr in die Unterwelt *Amenthes* ein, doch dauerte ihre Herrschergewalt fort, indem sie das göttliche Richteramt über die Todten empfingen. Zuerst verschwand der Gatte von der Oberwelt; er hatte das Unglück, von seinem bösen Bruder Typhon getödtet zu werden, was sich auf folgende Weise zutrug. Osiris begnügte sich nicht mit der Beglückung Aegyptens, sondern sammelte ein Heer, erhub zum Feldherrn desselben den Hercules und zog nach Asien, um auch über andere Länder seine Segnungen zu verbreiten. Unterdessen übertrug er die Regentschaft Aegyptens seiner Gattin Isis, welche, unterstützt von dem an ihre Seite gestellten Rathgeber Hermes, so vortrefflich wachte, dass Typhon mittlerweile die Ruhe nicht wagte zu stören. Als Osiris aber seine wohlwollende Absicht erreicht hatte, was ihm ohne Blutvergiessen durch blosse Beredtsamkeit gelang, lauerte bei der Heimkehr der tückische Bruder dem Sieger auf, gab ihm zu Ehren ein prächtiges Gastmahl und wusste ihn dabei mit Hülfe einer Anzahl Mitverschworener zu überlisten, gefangen zu nehmen und in einen Kasten zu verschliessen, welcher in den Nil geworfen wurde. Isis hörte nicht sobald die Schreckenskunde, als sie Trauerkleider anlegte und sich aufmachte, den Sarg des Gatten zu suchen. Während sie alle Buchten des Flusses forschend durchschiffte, erfuhr sie zufällig, dass Osiris zu Anfange seines Heerzugs, in der Meinung, seine Gattin vor sich zu sehen, mit der liebestrunkenen Schwester Nephthys das nächtliche Lager bestiegen und einen Sohn erzeugt habe, welcher von der Mutter heimlich ausgesetzt worden sei, damit Typhon ihren ehe-

lichen Verrath nicht merke. Durch den Lotuskranz, welcher das Haupt des Osiris zu schmücken pflegte und jetzt in den Händen der Schwester prangte, sah sie die Wahrheit dieser Erzählung bestätigt. Sie spürte nun mit Jagdhunden das verlassene Kind auf, nährte und erzog es unter dem Namen Anubis wie ihren eigenen Sohn; wofür sie späterhin nicht unbelohnt blieb. Der Kasten aber war durch eine der Nilmündungen über das Meer nach Byblus in Phönizien geschwommen, auf die Zweige eines jungen Baumes der Küste getrieben und mit dem Stamme verwachsen, der in kurzer Zeit eine so bewundernswerthe Grösse und Schlankheit erreichte, dass der König des Landes aus demselben einen Pfeiler für seinen Pallast hauen liess. Die trauernde Gattin entdeckte endlich die jedem sterblichen Auge verborgene Stätte, wo die Hülle des Osiris ruhte, eilte nach Phönizien und setzte sich in den Besitz der Säule. Als sie den Kasten herausgeschnitten, kehrte sie nach Aegypten zurück und vergrub ihn, nachdem sie den Körper kunstreich einbalsamirt hatte. Typhon jedoch, welchem das Zepter über Aegypten während dieser Zeit zugefallen war, errieth das Geheimniss. Bei einer Jagd, die er in einer mondhellen Nacht hielt, stiess er auf den Kasten, nahm den Leichnam heraus und zerriss ihn in vierzehn Stücke, welche er nach den verschiedensten Seiten verstreute, damit sie Niemand wieder zusammenfinden möchte. Tiefbetrübt über die neue Bosheit, entschloss sich Isis zu einem abermaligen Streifzuge; sie verfertigte einen flinken Nachen aus Papyrus, worin sie die seichtesten Nilstellen befahren konnte, glitt in jegliches Sumpfwinkel und spähte den einzelnen Theilen emsig nach. Bei diesem Geschäft leistete ihr jetzt der dankbare Anubis mit seiner Spürnase die besten Dienste, und daher war sie so glücklich, die sämmtlichen Trümmer des geliebten Leichnams wieder zu erlangen, bis auf ein einziges Glied, welches sie durch ein Feigenholz ersetzte. Nun trug sie weisere Fürsorge für die Bestattung. Sie formte um jedes der geretteten Bruchstücke eine aus Wachs und Spezereien geknetete Männergestalt, welche

die Grösse von des Osiris Körper hatte, und vertraute diese Mumien der Priesterschaft an, welche die eine hier, die andere dort, unter dem Gelöbniss tiefster Verschwiegenheit, in den Schooss der Erde versenken musste. Ueberdies versicherte sie jedem einzelnen Orden der Priester, dass ihm und keinem andern die wirkliche ganze Leiche zur Obhut anbefohlen worden. So viele Liebe der Gemahlin hatte zur Folge, dass Osiris aus der Unterwelt heraufstieg, zunächst in der Absicht, seinem Sohne Horus die Regeln der Kriegskunst zu lehren, damit er im Stande sei, den bösen Typhon zu bezwingen. Während dieser Epoche zeugte sein Schatten mit Isis einen zweiten Sohn, den *Harpocrătes*, freilich ein hülfloses und gebrechliches Wesen, welchem die jetzige Unvollkommenheit des Vaters anhaftete; der Spätling blieb immerdar ein schwächliches Kind. Desto bessere Früchte trug der väterliche Unterricht an dem Erstgeborenen: Horus griff endlich zu den Waffen, besiegte den Mörder seines Erzeugers, fing ihn lebendig und übergab ihn seiner Mutter zur Bestrafung. Diese jedoch verzieh dem Widersacher aus Edelmuth und schenkte ihm sogar die Freiheit. Ueber so unerhörte Milde ergrimmt, riss Horus eigenhändig der Isis die Krone vom Haupte; eine Beschimpfung, welche Hermes dadurch ausglich, dass er der Göttin für jenes Kleinod einen *Kuhschädel* aufsetzte, womit sie seitdem häufig abgebildet ward. Der letztgenannte Gott unterstützte hierauf den Horus in dem Kriege, der sofort aufs Neue entbrannte, mit so vortrefflichen Rathschlägen, dass Typhon, nach Verlust zweier Schlachten, abermals in Gefangenschaft gerieth; jetzt kannte man ferner keine Schonung, der alte Feind wurde im Tempel zu Memphis getödtet. Nach diesem vollständigen Siege erhielt Isis die unbestrittene Herrschaft über Aegypten; sie ging kein zweites Ehebündniss ein, sondern beschäftigte sich ausschliesslich mit der Wohlfahrt ihres Volkes, bis sie mit Osiris in der Unterwelt wieder vereinigt, an der Seite desselben das Richteramt über die Todten ausübte. So trat das fort und fort göttlich verehrte Paar in eine ähnliche Rangstellung ein,

wie *Pluto* und *Persephŏne* (Proserpĭna) bei den Griechen behaupteten. Das Bild, unter welchem man sich den Osiris gleichsam auf der Erde lebend dachte, war der heilige *Apis*, jener schwarze Stier mit weissen Flecken, welcher in Memphis göttlicher Anbetung genoss. Für den sichtbaren Stellvertreter dieses Gottes, für seine Seele, für das greifbare Symbol seiner Segnungen hielt man dieses Thier wenigstens nach der allgemeinsten Sage. Die dunkle Farbe des Apis sollte auf den Aufenthalt des Osiris im finstern Schattenreich hindeuten.

Otus (griech.), s. Al ŏ e u s.

Oxўlus (griech.), ein Sohn des Königs Hämon von Ätolien, flüchtete eines Mordes wegen nach Elis. Zufällig hatte er das eine seiner Augen durch einen Pfeilschuss eingebüsst. Als er nach Verlauf eines Jahres im Begriff stand wieder heimzukehren, stiess er auf die in den Peloponnes eindringenden *Heraclīden*, die, auf Befehl des Orakels, einen dreiäugigen Anführer suchen sollten, wofern sie zu siegen gedächten. Da sie nun einem reitenden Fremdling begegneten, welcher mit seinem Pferde zusammen drei Augen hatte, so glaubten sie den rechten Mann gefunden zu haben. Der zum Oberhaupt gewählte Oxylus machte dem Orakelspruch alle Ehre, er führte das kriegerische Unternehmen glücklich durch und erhielt als Antheil der Beute das Königreich Elis.

P.

Päan (griech.), der *Heilgott*, ein Beiname des *Apollo* und andrer segensreicher Gottheiten. Die festlichen Hymnen, die ihnen gesungen wurden, hiessen P ä ā n e oder Lieder des Heiles, Loblieder, Preislieder. Auch vor Beginn der Schlacht stimmte man dergleichen Gesänge an.

Pagoden (indisch), die *Göttertempel*, sind meistens Gebäude von ungeheuerem Umfang und pyramidalischer Form. Sie bestehen aus einer Menge über einander aufgethürmter Stockwerke und enthalten ausser dem eigentlichen Heiligthum, worin die Bildsäulen der Götter aufgestellt sind, die Wohnzimmer der *Bramīnen* und *Bajadēren*. Die Eingangsthore blicken stets nach Osten. Je besuchter sie sind, desto mehr füllen sich die Pagoden durch die Spenden der Pilger mit Pracht, Kostbarkeiten und Schätzen.

Palamēdes (griech.), ein Sohn des Königs *Nauplius* von Euböa und der *Clymĕne*, einer Tochter des *Catreus*, Königs von Creta, war unter den Griechen, die vor Troja kämpften, einer der tapfersten und einsichtsvollsten Heerführer. Ausserdem genoss er den Ruhm eines überaus weisen und geschickten Künstlers, welchem man die Erfindung des Würfelspieles, des Maasses und Gewichtes, sowie der Fertigkeit im Rechnen verdankte; selbst ein Dichter soll er gewesen sein und das von *Cadmus* mitgebrachte Alphabet durch vier Buchstabenzeichen vermehrt haben. Gleichwohl fand er während jenes Krieges ein tragisches Ende, vornehmlich durch die Rachsucht des *Odysseus* (Ulysses). Palamedes hatte sich den unauslöschlichen Hass dieses Helden zugezogen, weil er, wie unter Ulysses erzählt ist, den Betrug aufdeckte, den Jener sich ausgesonnen, um die griechischen Fürsten zu täuschen, die nach Ithăca kamen und ihn, gemäss seinem früheren Schwure, zur Theilnahme an der grossen Heerfahrt einluden. Der Entlarvte konnte sich nicht länger weigern, den Feldzug mitzumachen, beschloss aber in seinem Herzen den Untergang desjenigen, der ihm einen so unangenehmen Streich gespielt hatte. Vor Troja wuchs seine Erbitterung; er kehrte eines Tags ohne Beute aus einer benachbarten Gegend zurück und wurde desshalb von Palamedes verspottet, welcher gleichzeitig mit vollen Händen im Lager eintraf. Nunmehr schritt er ungesäumt zu schmählicher Rache, vergrub heimlich im Zelt des Palamedes eine Summe Goldes und schickte einen phrygi-

schen Knecht ab, welcher vorgeben musste, dass er aus Troja komme und ein Schreiben des Königs *Priamus* überbringe, gerichtet an den Sohn des Nauplius. Diesen Brief, den Ulysses selbst verfasst hatte, fing man auf, stellte den harmlosen Palamedes vor ein Kriegsgericht und da sich bei der Durchsuchung des Zeltes wirklich eine beträchtliche Geldsumme vorfand, von welcher in jener untergeschobenen Schrift die Rede war, schien die Verrätherei des Angeklagten ausser Zweifel. So wurde denn das Todesurtheil über ihn ausgesprochen, welches auf Steinigung lautete; die Betheuerungen seiner Unschuld blieben unbeachtet, vorzüglich da mehrere Helden, wie *Agamemnon* und *Diomēdes*, auf seine kriegerischen Lorbeeren eifersüchtig waren und seinen Fall wünschten. Standhaft liess sich Palamedes zur Hinrichtung abführen und rief nichts als die Worte: „Freue dich, Wahrheit; denn du bist längst vor mir gestorben!" Wie der Vater des Gesteinigten an allen Griechenfürsten die härteste Vergeltung nahm, ist unter N a u p l i u s geschildert. Die tragische Bühne Athens hat das Trauerloos des Palamedes nicht ungefeiert gelassen.

Palämon (griech.), s. I n o.

Palladium (griech. und römisch), das wichtigste Heiligthum der Stadt Troja, ein Götterbild, welches von dem Himmel gefallen sein sollte und eine solche Bedeutung erlangte, dass man sprüchwörtlich jedes *schützende Kleinod* für alle Zeiten ein *Palladium* nannte. Den Berichten der Alten nach war es eine drei Ellen hohe Bildsäule, von aufrechtem Stand, mit festzusammengeschlossenen Beinen, aus Holz gefertigt und eine Jungfrau darstellend, welche in der Rechten einen Wurfspeer, in der Linken die Symbole des Friedens hielt, Rocken und Spindel. *Pallas Athēne* (Minerva) hatte das Werk eigenhändig geschnitzt, doch war es nicht ein Abbild dieser Göttin, wie man aus dem Namen Palladium vermuthen könnte. Es gab blos die Gestalt einer ihrer Gespielinnen wieder, die gleichfalls Pallas hiess und die Tochter des libyschen Meergottes Triton war, welcher, einer Sage nach, die hehre Göt-

tin eine Zeitlang erzog. Die letztere und ihre jugendliche Freundin übten sich zusammen in der Fechtkunst; einst geriethen sie beiderseitig aus Wetteifer in ernstlichen Kampf und eben machte Pallas einen heftigen Ausfall, um der Athene eine Wunde beizubringen, als Zeus sich in das Mittel schlug und der Gegnerin seiner Tochter die schreckliche *Ägis* vorhielt, wodurch dieselbe ausser Fassung kam. Athene stiess inzwischen so leidenschaftlich zu, dass sie ihre Gespielin todt hinstreckte; was sie jedoch augenblicklich bitter bereute. Aus Trauer fertigte nun die Göttin jenes Standbild der Verlorenen an, hing ihm die Ägis um und stellte es neben den Thron des Zeus. Eines Tages aber geschah es, dass die von ihrem Vater geliebte Plejade Electra auf den Olymp flüchtete und das reine Bildniss schutzflehend umfasste, obgleich sie schon keine Jungfrau mehr war. Ueber diese Entweihung zürnend, schleuderte die keusche Athene das Kunstwerk auf die Erde hinab. Es fiel vor das Zelt des Königs *Ilus* nieder, des Erbauers von Ilion oder Troja, welcher just ein Gebet an den Zeus gerichtet hatte, er möchte ihm ein günstiges Zeichen für die Gründung der neuen Stadt aus dem Himmel senden. Seinen Wunsch für gewährt erachtend, nahm Ilus das Bild und wies ihm seine bleibende Stätte in einem Tempel an, den er eigens dafür zu errichten befahl. Man verehrte es als ein unantastbares Stadtheiligthum und verband den Glauben damit, dass Troja nicht erobert werden könne, so lange dieses Göttergeschenk in den Mauern prange. Die Griechen wussten anfangs bei der Belagerung nichts davon. Als ihnen aber der gefangene Seher Helĕnus das wichtige Geheimniss mittheilte, machten sich *Ulysses* (Odysseus) und *Diomēdes* heimlich auf, drangen durch einen unterirdischen Gang in die Burg und stahlen das Palladium; oder sie liessen sich, wie man sonst erzählt, als Gesandte in die Stadt abordnen und brachten unter Beihülfe troischer Verräther das Bild in ihre Hände. Nach der Eroberung Troja's behaupteten daher mehrere griechische Städte in den Besitz desselben gekommen zu sein, vor allen Argos und

Athen. Eine andere Sage meldet jedoch, dass es späterhin von Diomedes an den Trojaner *Änēas* freiwillig zurückgegeben worden sei; vermuthlich zur Erklärung eines dem Obigen widersprechenden Berichtes, nach welchem der letztgenannte Held, als seine trotz des Bildes bezwungene Vaterstadt in Flammen stand, den kostbaren Schatz auf sein für die Flucht segelfertiges Schiff gerettet und mit sich nach Italien entführt haben sollte. Obgleich Virgil nichts von der Sache erwähnt, war doch allgemein die Erzählung verbreitet, dass diess dem Äneas wirklich geglückt sei. Denn Rom vornehmlich rühmte sich, auf diese Weise das uralte und ächte Palladium überkommen zu haben. Ganz wie die Trojaner, glaubten auch die Römer, dass der Schutz der Stadt von dem Bildniss abhänge, und bewahrten dasselbe in dem Tempel der Vesta so heilig, dass nicht einmal der Oberpriester, der Pontifex Maximus, es anrühren oder sehen durfte. Allerdings musste es einst, zur Zeit des Kaisers Commodus, als jener Tempel in Brand gerathen war, hinausgeschafft werden; der damalige Oberpriester Metellus aber, der es bei der Bestürzung der Vestalinnen aus dem Heiligthum wegzutragen gezwungen war, hielt diese Handlung für eine so frevelhafte Entweihung, dass er die Götter anflehte, nicht die Stadt dafür zu strafen, sondern nur ihn allein. Zuletzt liess Heliogabălus das Palladium in den von ihm erbauten Sonnentempel setzen; nach diesem Kaiser schweigt die Geschichte von den weiteren Schicksalen des göttlichen Schutzbildes.

Pallas (griech. und röm.), erstlich der bekannte Name der Göttin *Pallas Athēne*, von welcher unter Minerva die Rede ist, zweitens der Name einer unter Palladium erwähnten, von jener Göttin getödteten Jungfrau, drittens der Name eines *Giganten*, welcher ebenfalls von der Tochter des Zeus, in der Gigantenschlacht, bekämpft und erschlagen wurde. Viertens hiess ein *Titāne* so, der Sohn des *Crius* und der *Eurybia*, welcher sich mit der Oceanide *Styx* vermählte und vier Kinder erzeugte, die *Nike* (Sieg), den *Zelos* (Eifer), den *Kratos* (Kraftgott) und die

Bia (Gewalt). Endlich war Pallas auch ein griechischer Heldenname.

Pan (griech.), der bekannte arcadische *Hirtengott*, dessen Ursprung verschieden angegeben wird, nach der gewöhnlichen Annahme aber ein Sohn der Nymphe *Dryŏpe* und des *Hermes* (Mercur), also eines in Arcadien gleichfalls als Hirtengott verehrten Vaters. Seine Mutter ergriff vor Schrecken die Flucht, als sie die Gestalt ihres Sprösslings erblickte, womit derselbe gleich fix und fertig zur Welt kam; denn er hatte Hörner, eine krumme Nase, gespitzte Ohren, einen haarigen Leib, einen Ziegenschwanz und Bocksfüsse. Der Vater jedoch schämte sich seiner nicht, er trug ihn vielmehr auf den Olymp, wo alle Götter, am meisten Bacchus, über den Buben sich freuten. Nicht blos der Schutz der grasenden Heerden und ihre Fruchtbarkeit lag dem erwachsenen Pan ob, sondern auch die Wildjagd, der Fischfang und die Bienenzucht. Seine Lieblingssitze in Arcadien waren die Berge Licäus und Mänalus; hier schweifte er jagend durch Waldgründe und Höhen umher und suchte ermüdet, wenn die heissen Mittagsstunden kamen, den Schatten traulicher Grotten auf, um des Schlummers zu pflegen, worin er sich nicht gern stören liess. Die Hirten stellten daher um diese Zeit ihr Flötenblasen ein, die Rache des sonst immer süsslächelnden Gottes fürchtend. Häufig mischte er sich auch in die seligen Reigentänze der *Nymphen* und bemühte sich um die Gunst dieser reizenden Wesen, wobei er jedoch wenig Glück hatte. Die schöne *Echo* und die holde *Pitys* ahmten das Beispiel seiner Mutter nach und flohen vor dem hässlichen Bewerber. Die Flucht einer dritten Nymphe aber, der Najade *Syrinx*, verhalf ihm wenigstens zu Etwas; als er dieselbe nämlich zudringlich verfolgte, ward sie am Ufer des Flusses Ladon, wo sie nicht mehr weiter



konnte, von ihren Schwestern, die sie um Hülfe anrief, in einen Schilfrohrbusch verwandelt. Der betrogene Liebhaber schnitt sich daraus zum Andenken etliche Halme ab, legte sie an die Lippen, um sie zu küssen, und da der Hauch seines Mundes einen wohlklingenden Ton hervorbrachte, erfand Pan durch diesen Zufall die berühmte Hirtenflöte, die er jener Najade zu Ehren *Syrinx* nannte. Dass er Musik und Gesang liebte, war bei einem ländlichen Hirtengott natürlich; er lernte auch die neue Pfeife so meisterhaft spielen, dass er sogar mit Apollo in einen Wettstreit zwischen Leier und Flöte sich einzulassen wagte, wie unter Midas erzählt ist, der dabei als Schiedsrichter figurirte und für seinen schlechten Geschmack lange Eselsohren davontrug. Aus dem heimischen Arcadien verbreitete sich der Dienst des Pan allmählig über Griechenland. Er erwarb sich den Charakter eines lustigen Schwärmers, der gern bei Festtänzen als Chorführer erschien, und folgte dem *Bacchus* auf seinem Triumphzuge nach Indien, indem er sich bei dem Weingott als dessen vorzüglichster Trabant einschmuggelte und den Oberbefehl über die kriegerischen Heere sowohl als über die jauchzenden Nymphenreihen desselben handhabte. Es mangelte ihm nicht mehr an Kindern; daher blieb es nicht bei einem einzigen Pan, sondern man zählte deren bald eine Menge, die als seine Abkömmlinge Pane oder Panisken (Panchen, Paninchen) hiessen und zuletzt mit den *Satyrn* in Eine Klasse geworfen wurden. Den Athenern zeigte er sich erst zur Zeit der Schlacht von Marathon; sie glaubten damals, dass sie durch seinen persönlichen Beistand über die Perser obgesiegt hätten, und errichteten ihm desshalb unter der Burg ein Heiligthum, wo sie jährliche Feste anstellten. Seine Tapferkeit beruhte vornehmlich auf einer furchtbaren *Schreckensstimme*, die man ihm schon deswegen beilegte, weil er als ein Waldgott harmlosen Holzhauern und Wanderern häufig Grauen einjagte; er sollte aber durch sein Gebrüll selbst ganze Kriegsheere zu verwirren im Stande sein, wofür man als Beispiel erzählt, dass er eines Tags die Schaaren

des Bacchus aus einer grossen Gefahr gerettet habe, indem er plötzlich einen wildtosenden und von Wäldern und Felsen tausendfach zurückgeworfenen Schlachtruf ausgestossen. Noch heutzutag pflegt man daher sprüchwörtlich jeden unerklärlichen Schrecken, der plötzlich über eine Menschenwoge ausbricht und sie in stürmische Flucht treibt, einen panischen zu nennen. Die ihm dargebrachten Opfer bestanden in Lämmern, Böcken, Kälbern, Milch, Honig und Most; heilig waren ihm die Steineiche und Fichte. Ein Hirtenstab, die von ihm erfundene Rohrpfeife und Fichtenkränze machten seine gewöhnlichsten Attribute aus. Die Römer schufen aus dem Pan ihren Faunus und verliehen ihm den nämlichen Charakter. Wie nahe der griechische Pan verwandt sei mit dem ägyptischen *Mendes*, einem ähnlichen, aber uralten Götterwesen, ist ungewiss. Hier und da gewahrt man bei den Griechen Beweise von einer so überaus hohen Verehrung des Pan als eines befruchtenden Weltschöpfers, dass man nicht umhin kann, an jenes Vorbild in Aegypten zu denken. Eine andere Erklärung des panischen Schreckens holt Plutarch aus diesem Lande. Die um Chemmis in Oberägypten wohnenden Pane und Satyrn hätten zuerst den Tod des Gottes Osīris verkündigt und dadurch einen solchen Schrecken unter den Bewohnern verursacht, dass es seitdem Sitte geworden, alle plötzlichen Schrecken panische zu heissen.

Panacēa (griech.), s. Äsculapius.

Panathenäen (griech.), s. Minerva und Ägeus.

Pandareus (griech.) oder Pandarĕos, ein Künstler von Ephĕsus, dessen unter seiner Tochter Aëdon gedacht ist. Nicht dieser, sondern offenbar ein Zweiter dieses Namens war der Pandareus aus Milet in Creta, welcher in den Tagen des *Tantălus* lebte. Ein Freund des Letztern, nahm er auch an den Verbrechen desselben Antheil; unter anderm stahl er den goldenen Hund, welcher zuerst die dictäische Grotte, wo *Zeus* geboren und erzogen wurde, nachher den Tempel dieses Gottes auf Creta bewachte, und übergab ihn einstweilen dem in Sipy̆lus

wohnenden Tantalus zur Verwahrung. Als er jedoch späterhin seinen Raub zurückforderte, schwor ihm der Hehler den Empfang des Hundes ab. Dieses Meineids wegen, meldet die Sage, habe Zeus die schreckliche Strafe über Tantalus verhängt, die er in der Unterwelt zu erdulden hatte; Pandareus aber sei über Athen nach Sicilien geflüchtet und daselbst mit seinem Weibe Harmothöe umgekommen. Der früh verwaisten Töchter, Namens *Camīro* und *Clytia*, hätten sich mehrere Göttinnen erbarmt, *Aphrodīte* (Venus) sie mit Honig, Wein und Milch gepflegt, *Hera* (Juno) sie mit Schönheit und Verstand, *Artĕmis* (Diāna) mit Grösse und Hoheit und *Athēne* (Minerva) mit jeder Art Kunstfertigkeit ausgestattet. Leider indessen hätte die treue Pflegerin Aphrodite sie eines Tages verlassen, um nach dem Olymp zu gehen und Zeus zu bitten, dass er ihnen auch passende Bräutigame gewähren möchte; mittlerweile sei das Mädchenpaar von den Harpyien geraubt und den Furien zu deren Dienste geschenkt worden. Uebrigens verlieh *Demēter* (Ceres) einem Manne, der Pandareus hiess, die eigenthümliche Fähigkeit, so viel zu essen, als er Lust hatte, ohne sich je zu überfüllen.

Pandīon (griech.), der Name zweier attischer Könige, von welchen der ältere, vermählt mit Zeuxippe, ausser zwei Söhnen, das berühmte Töchterpaar *Procne* und *Philomēle* zeugte. Der jüngere, aus Athen selbst vertrieben, herrschte in Megăra und erhielt vier Söhne, unter ihnen den *Ägeus* und *Nisus*, jenen, der den Thron von Athen mit seinen Brüdern zurückeroberte, diesen, der das Zepter von Megara erbte.

Pandōra (griech.), eine der merkwürdigsten Gestalten des Alterthums, wörtlich „die Allbeschenkte". Als der Titane *Promētheus* nämlich das Menschengeschlecht, gegen Wissen und Willen des *Zeus*, aus seinem bisherigen Elend errettet hatte, gebot der Götterkönig dem *Hephästos* (Vulcan), ein wunderschönes Weib aus Wasser und Erde zu formen, welches an Reizen den unsterblichen Göttinnen gleiche. Sobald sie fertig war, musste sie, zur Steigerung ihrer Lieblichkeit, von *allen* Olympiern beschenkt

werden; daher denn ihr Name stammte. *Aphrodite* zunächst goss der Jungfrau den Becher der Anmuth um das Haupt und flösste ihrem Busen die leidenschaftlichen Begierden und die schmachtenden Sorgen der Sehnsucht ein; *Hermes* (Mercur) verlieh ihrem Wesen Dreistigkeit und bethörende Schalkheit und *Athēne* (Minerva) machte sie zur geschicktesten Künstlerin. Zeus indessen, welcher die Absicht hatte, die Menschen zu verderben, fügte dieser verführerischen Ausstattung eine Urne oder Büchse bei, worin alle nur erdenklichen Uebel eingeschlossen waren. Hierauf befahl er dem Botengott Hermes, dieses Wesen dem Prometheus als Braut anzubieten; der kluge Menschenfreund schlug jedoch nicht nur die Pandora aus, sondern warnte auch seinen Bruder *Epimētheus*, nie ein Geschenk aus Zeus' Händen anzunehmen. Allein vergebens war seine Mahnung. Epimetheus, an welchen Hermes sich nunmehr wandte, vermochte der lockenden Versuchung nicht zu widerstehen und erkor die reizende Schöne, wie Zeus es gewünscht hatte, zur Gemahlin. Sofort öffnete Pandora die unheilschwangere Büchse. Das zahllose Gewimmel der Leiden, Krankheiten und Sorgen fuhr heraus und schwirrte über die Erde, um die Sterblichen fürderhin zu quälen; die Hoffnung blieb unten am Boden sitzen, denn ehe sie herausfliegen konnte, schloss die Verderbenspenderin, nach dem Befehle des Götterkönigs, den Deckel. Zu spät bereute der thörigte Epimetheus seinen unüberlegten Entschluss. Er zeugte mit der Pandora das Töchterpaar *Prophăsis* (die Göttin der *Ausrede*) und *Metameleia* (die Göttin der *Reue*); ferner auch die *Pyrrha*, welche die Gattin des von seinem Bruder entsprossenen *Deucalion* wurde. Wie die auf solche Weise vereinigte Nachkommenschaft der beiden Titanen dem Menschengeschlecht nützte, ist unter Deucalion erzählt.

Pandu (indisch), ein Herrscher Indiens, welcher die Krone niederlegte und sich einem beschaulichen Leben in öder Einsamkeit widmete. Dahin folgten ihm seine beiden überaus schönen Gattinnen *Kunti* und *Madri*, von welchen die erstere eine so fromme Büsserin war, dass

sie von der hohen Bhawani des Geheimnisses gewürdigt wurde, mit den Unsterblichen in persönliche Gemeinschaft zu treten. Um ihren Gemahl durch Kinder zu beglücken, rief sie die drei Götter Indra, Dschama und Wayu zu sich herab; die nämliche Kunst der Beschwörung lehrte sie der Madri, so dass dieselbe mit zwei Söhnen des Indra verkehren konnte. Jene gebar drei, diese zwei Knaben. Die fünf Göttersöhne, nach ihrem Pflegevater gemeinschaftlich Pandu's benannt, führten einen berühmten Krieg mit ihren Vettern, den Kuru's, von welchen sie angegriffen wurden. Pandu nämlich war der jüngere Bruder des Königs *Dritaraschtra*, welcher in dem Hochlande der Bramarschi, dem glücklichen Nordindien, regierte; seine Gattin Kunti die Tochter desselben. Beide verschwägerte Brüder gehörten zu einer zahlreichen Herrscherfamilie, welche von einem ihrer Glieder, dem *Kuru*, den Stammnamen Kuru's empfangen hatte. Die erwähnte Zwietracht beider Linien brach aus folgendem Grunde aus. Dritaraschtra war blind geworden und übertrug die Verwaltung des Reiches seinem aus der Wüste zurückkommenden Bruder und Schwiegersohne Pandu, obgleich er selbst mehr als hundert Söhne hatte. Schon diess erregte die Scheelsucht der Letztern, und als der älteste von ihnen, Namens Duriadun, nach des Pandu Tode, das Zepter wirklich erbte, suchten die fünf jungen Vettern Zuflucht bei dem blinden Dritaraschtra, der noch lebte und sie freundlich aufnahm. Hierdurch steigerte sich das Misstrauen des neuen Königs und seiner Brüder, welches der greise Stammherr vergebens zu beschwichtigen trachtete, indem er seinen Schützlingen einen abgesonderten Pallast ausserhalb der Hauptstadt baute. Duriadun liess das Haus plötzlich in Brand stecken, die scheussliche Hoffnung hegend, die darin wohnenden Pandu's würden in den Flammen umkommen. Glücklich indess retteten diese sich durch einen unterirdischen Gang, ergriffen die Waffen zu ihrer Vertheidigung und da sie ihrer gerechten Sache wegen von dem Gotte Wischnu unterstützt wurden, der zu jener Zeit in seiner Verkörperung als Krischna das Weltall

lenkte, gewannen die fünf Göttersöhne einen vollständigen Sieg. Die hundert Kuru's verloren nicht allein die Herrschaft Indiens, sondern wurden auch sämmtlich ausgerottet.

Paphia (griech.), ein Beiname der *Venus* (Aphrodite) von der Stadt Paphos auf Cypern.

Paria's (indisch), die *gemeinen* Bewohner Indiens, die zu keiner von den vier Kasten gehören, also auch nicht von *Brama* geschaffen sind und desshalb auf das tiefste verachtet und verabscheut werden. Sie machen eine ranglose und wirre Menschenmasse aus, die man geradezu für den Auswurf des Volkes ansieht. In Städten oder Dorfgemeinden sich niederzulassen, ist ihnen verboten; sie müssen in Wäldern und Wüsteneien hausen, ihre elenden Hütten, Anpflanzungen, Bronnen und Pfade mit Knochengerippen und Schädeln von Thieren einfriedigen und dadurch jedem Wanderer, der in ihre Nähe kommt, schon von ferne andeuten, dass er Gefahr läuft, mit ihnen zusammenzustossen. Denn die Paria's gelten nicht allein selbst für die unreinsten Geschöpfe des Erdbodens, sondern man glaubt auch, dass sie jegliches Ding schon durch ihre blosse Berührung schänden und verpesten. Von einem Paria nur gestreift zu werden, ist ein Unglück, welches der bevorzugte Kastenmann durch die heiligsten Ceremonien abzuwaschen für nothwendig erachtet; ja, der Bramane darf eine solche Entweihung auf der Stelle durch Ermordung des Schuldigen sühnen. Es versteht sich daher von selbst, dass dergleichen ausgestossene Personen nie ohne Lebensgefahr ihre Schlupfwinkel verlassen können, und dass es ihnen noch weniger gestattet ist, ein gewöhnliches Bürgerhaus oder einen Göttertempel zu besuchen. Da sie jedoch bei alledem ein kräftiger Menschenschlag sind, so bedienen sich ihrer die in Indien verweilenden Europäer, unbekümmert um den Fluch des Kastengeistes, zu den mannichfaltigsten Geschäften und Verrichtungen, innerhalb des Hauses sowohl als ausserhalb. Ob sie jetzt den bürgerlichen Druck fühlen, unter dem sie schlimmer als die niedrigsten Sklaven schmachten, ist zweifelhaft;

doch wird es von der modernen Dichtung versichert, welche die Seufzer der Unglücklichen malt, die sie um den Verlust ihrer Menschenrechte gegen den Himmel schicken.

Paris (griech.), der bekannte Entführer der schönen *Helĕna*, war ein Sohn des trojanischen Königs *Priămus* und der *Hecŭba* (Hekäbe), mit einem zweiten Namen Alexander (Alexandros) genannt. Durch seine Schuld ging Vaterstadt und Vaterhaus unter. Schon ehe er geboren wurde, weissagte ein Vorzeichen das Unheil, das von ihm zu erwarten sei. Als seine Mutter nämlich mit ihm schwanger war, träumte sie eines Nachts, sie gebäre eine brennende Fackel, welche nach und nach eine so ungeheuere Flamme ausstrahle, dass die ganze Stadt davon ergriffen und in Asche gelegt werde. Sie erzählte am Morgen ihren Traum dem Priamus, und dieser forderte die Seher des Reiches, unter ihnen seinen Sohn Äsacus, zur Deutung des Gesichtes auf; sie thaten den schlimmen Ausspruch, Hecuba werde einen Sohn gebären, der, wofern er am Leben bleibe, bestimmt sei, das Vaterland in rettungsloses Verderben zu stürzen. Kaum war daher die Mutter von einem Knaben entbunden worden, den sie Paris nannte, so übergab ihn der besorgte Vater, wie Laïus einst den Ödipus, den Dienern seines Pallastes, mit dem Befehl, ihn zu tödten oder auszusetzen. Einer der Knechte schaffte das neugeborene Kind auf den waldigen Gipfel des benachbarten Idagebirgs, damit es in der Wildniss umkomme; als er jedoch nach Verlauf von fünf Tagen wieder an die öde Stelle kam, fand er das Würmlein noch frisch und munter: eine Bärin hatte es inzwischen an ihren Zitzen gesäugt. Aus Mitleid nahm der Diener nunmehr den kleinen Paris zu sich und erzog ihn an Sohnes Statt. Der Knabe gedieh zum schönsten Jüngling. Sein Pflegevater gesellte ihn den Hirten zu, welche die königlichen Heerden auf dem Ida weideten, und diese hiessen ihren rüstigen Kameraden Alexandros oder Mannbezwinger, weil er sie trefflich in der Abwehr der Räuber unterstützte. In dieser ländlichen Einsamkeit trug sich das berühmte Ereigniss zu, welches für ihn und das Schicksal

Troja's so verhängnissvoll ausschlagen sollte, jene unter dem Namen *das Urtheil des Paris* bekannte Geschichte. Im Himmel war ein eigenthümlicher Hader ausgebrochen. Zeus hatte den tugendhaften Helden *Peleus* mit der herrlichen Nereïde *Thetis* zu vermählen beschlossen; alle Götter fanden sich persönlich bei dem prachtvollen Hochzeitsfest ein, das in Thessalien gefeiert wurde, und brachten dem Brautpaare Geschenke mit. Nur die Zwietrachtsgöttin *Eris* war nicht eingeladen worden. Um wegen dieser Kränkung sich zu rächen, warf sie plötzlich auf die von den fröhlichen Gästen umringte Festtafel einen goldenen Apfel, mit der Aufschrift: „*Der Schönsten!*" Sofort entbrannte, wie sie vorausgesehen, ein heftiger Aufruhr unter den versammelten Olympiern. Zwar nicht sämmtliche Göttinnen konnten auf den Preis Ansprüche erheben, sondern nur diejenigen, die wirklich auf ihre Vorzüge stolz sein durften und seither schon ohne Widerrede für die reizendsten Frauen des Himmels gegolten hatten, die hehre *Juno* (Hera), die jungfräuliche *Minerva* (Athēne) und die holdselige *Venus* (Aphrodīte). Allein um so hitziger war der Streit, welcher zwischen diesen drei Bewerberinnen entloderte, weil Jede von ihnen die Gelegenheit benutzen wollte, den angeregten Zweifel über den Vorrang ihrer Mitschwestern ein für allemal zu entscheiden, und desshalb mit lauter Stimme den der Schönsten bestimmten Apfel für sich begehrte. Da sie gegenseitig durchaus nicht einig werden konnten, wandten sie sich endlich an Zeus, indem sie ihn baten, durch seinen Richterspruch Frieden zu stiften. Das Oberhaupt der Götter aber mochte sich mit keiner der Hadernden verfeinden, lehnte daher vorsichtig die Entscheidung des kitzlichen Handels ab und wies das eifersüchtige Kleeblatt an einen Sterblichen, der sich am besten zum Schiedsrichter eigne, weil er nicht nur selbst ein schöner Mann sei, sondern auch für weibliche Liebenswürdigkeit ein geübtes Auge habe, an den auf dem Berge Ida wohnenden Schäfer Paris. Die Göttinnen waren mit dem Vorschlage zufrieden und begaben sich, unter dem Geleite des *Her-*

mes (Mercur), nach jenem grünen Weideplatz. Der einfache Hirt erstaunte nicht wenig über die unerwartete Ehre eines so vornehmen Besuchs, und als Hermes ihm das seltsame Anliegen seiner Begleiterinnen auseinander gesetzt hatte, erklärte er sich zwar zur Fällung des Urtheils bereit und liess sich den goldenen Apfel aushändigen; lange indess stand er schüchtern, sinnend und rathlos vor den auf den Ausspruch seiner Lippe begierig harrenden Frauen. Bald schien ihm diese, bald jene den Preis zu verdienen; bald deuchten ihm alle drei gleich schön, wie sie von gleich hohem Range waren. Die eine war die Schwester und Gemahlin des Götterkönigs, die beiden Andern seine Töchter. Einer späteren Sage nach verlangte hierauf Paris, weil es sich um ihre körperlichen Reize handelte, sie nackend zu betrachten; eine Angabe, die wenigstens mit dem jungfräulich stolzen Charakter der Minerva durchaus unvereinbar ist. Dem Prozess angemessener aber lautet, dass der Schiedsrichter gebot, es möge Eine nach der Andern vor ihm erscheinen, damit er nicht durch den vereinigten Glanz so vieler Vollkommenheiten gleichsam geblendet und verwirrt bleibe, sondern sein Urtheil fester gestalten könne. Zuerst trat denn Juno allein vor ihn; sie benutzte diesen Augenblick, ihm zuzuflüstern, dass sie geneigt sei, ihn zum mächtigen König und Gebieter über ganz Asien zu machen, wenn er ihr, der Götterkönigin, den Preis zuerkenne. Minerva als die Zweite versprach dem niedrigen Hirten die ruhmreiche Rolle eines weisen Kriegsman-



nes und unbesiegbaren Helden. Venus jedoch fasste den Charakter ihres Schiedsrichters am besten auf; sie schmeichelte seiner Eigenliebe, indem sie ihn als den schönsten Jüngling Phrygiens rühmte, welcher auch das schönste Weib des Erdbodens verdiene. Zugleich erzählte sie dem aufmerksam zuhörenden Schäfer von einer Frau, welche nicht nur in Griechenland ihres Gleichen suche, sondern auch in allen liebenswerthen Eigenschaften mit ihr, der Liebesgöttin selbst, wetteifre; sie meine die Gemahlin des spartanischen Königs Menelaus, die wunderschöne Helena. Schliesslich fügte sie hinzu, dass sie gern bereit sei, ihm zum Besitze dieses Weibes zu verhelfen, wofern der Jüngling sich ihres Beistandes würdig zeige und sie mit dem Kleinod kröne, welches ihr den verdienten Triumph über ihre himmlischen Nebenbuhlerinnen verschaffe. Paris schwankte nicht länger, sondern hingerissen von ihren beredtsamen Vorstellungen und Verheissungen, reichte er endlich der Göttin Venus den goldenen Preisapfel. So war die Streitfrage selbst entschieden, nicht aber ihre mannichfachen verderblichen Folgen. Ueber jener lockenden Schilderung vergass der trojanische Hirt, dass er bereits vermählt sei; die Nymphe *Önōne*, eine Tochter des phrygischen Flussgottes *Cebren* (Kebren) war auf dem Idagebirge seine Gattin geworden. Ebenso vergass er, dass Önone ihm bereits einen Sohn, Namens Corythus, geschenkt und dass ihre der Zukunft kundige Zunge schlimme Begebenheiten prophezeit hatte, wenn er sich je zur Untreue gegen sie verleiten lassen sollte. Paris schwärmte blindlings für die wonnigen Aussichten, die ihm von der feurigen Liebesgöttin eröffnet worden; unbekümmert um die Thränen seines Weibes und um die Weissagungen, welche die Nymphe früherhin über seine Geschicke vor ihm aufgerollt, beschloss er von dem traulichen Ida wegzuziehen. Zum Abschied mahnte ihn die Verstossene (so weit erstreckte sich ihre treue Liebe), er solle ihrer gedenken und zu ihr zurückkehren, wenn er einst verwundet werde; denn nur sie sei im Stande, ihn zu heilen. Der liebestrunkene Schönheitsrichter lenkte

seine Schritte nach Troja, wie Venus ihm nebenbei angerathen hatte; eine zufällige Veranlassung beschleunigte seinen Aufbruch. Der König Priamus war auf den Gedanken gekommen, seinem ausgesetzten und todtgeglaubten Sohne Leichenspiele zu feiern, wobei zum Preis des Siegers ein prächtiger Stier bestimmt wurde, den man von der fürstlichen Weide holte. Es traf sich aber, dass die Abgesandten gerade den Lieblingsstier des Paris auswählten. Um ihn vor dem Opfertode zu retten, eilte der Hirt insgeheim selbst nach Troja, nahm an den festlichen Wettkämpfen Theil und besiegte darin alle seine Gegner. Ueber sein Glück erzürnt und eifersüchtig, zückte ein Sohn des Priamus, Deïphöbus oder Hector, das Schwert wider den Fremdling; dieser flüchtete vor dem Angreifer in einen nahen Tempel des Zeus und suchte Schutz am Altar. Dort erblickte ihn die schwesterliche Seherin Cassandra und führte seine Erkennung herbei. Priamus weigerte sich nicht mehr, ihn als seinen leiblichen Sohn zu begrüssen, weil die Gefahr, gemäss jener alten Traumdeutung, vorüber sein sollte, wenn dreissig Jahre verflossen wären. Einer andern Sage nach gab sich Paris selbst zu erkennen, indem er seine Abkunft durch Vorlegung des Kinderzeuges bewies, womit er ausgesetzt worden. Genug, die Anerkennung des Sohnes erfolgte, der Vater erfüllte den ersten sehnlichen Wunsch desselben und liess ihn nach Sparta schiffen, indem er ihm das Geschäft eines Gesandten übertrug. Schon lange fand eine feindselige Spannung zwischen den beiden Königshäusern von Sparta und Troja statt, entsprungen aus dem Umstande, dass Pelops, der Ahnherr des spartanischen Fürstengeschlechts, durch des Priamus Grossvater aus Phrygien vertrieben worden war, durch Ilus, den Gebieter von Troja und Erbauer von Ilion. Den Zunder dieser forterbenden Erbitterung blies Paris nun zur heftigsten Flamme an. Menelaus empfing den Gesandten gastfreundlich, musste aber eine Reise nach Creta antreten, ohne eine Ahnung von den geheimen Absichten zu haben, womit Jener an seinem Hofe eingetroffen war. Den Zeitpunkt

seiner Abwesenheit benutzte der schlaue Trojaner zur Gewinnung der Königin, deren Schönheit keineswegs hinter dem zauberischen Ideale zurückstand, das er sich seit jenem Vorfall auf dem Berge Ida von ihr entworfen hatte. Andrerseits gefiel auch dem griechischen Fürstenweibe der schöne Fremdling. Zudem hielt Venus ihre feierliche Zusage pünktlich, sie stellte sich nicht nur selbst am Hoflager ein, sondern liess sich auch von ihren unwiderstehlichen Hülfstruppen begleiten; *Amor*, der Sehnsuchtsgott *Himĕros*, die *Chariten* und obendrein der Verlangensgott *Pothos* und der Hochzeitsgott *Hymen* spielten nach allen Seiten ihre Rollen so vortrefflich, dass ein härteres Frauenherz, als die Gattin des Menelaus besass, in Liebe geschmolzen sein würde. Denn die vereinigten Gottheiten, welche das Paar zu fesseln wünschten, gossen über Mann und Weib eine solche Fülle der Holdseligkeit aus, dass Beide sich gegenseitig wie von olympischem Glanze verklärt erblickten. Paris wusste zuletzt die schöne Helena zur Flucht zu bereden; sie folgte ihm mit einem grossen Theile der ihrem Gatten zugehörigen Schätze, ingleichen mit ihrer Freundin Äthra und einer Dienerin Clymĕne freiwillig auf das Schiff, welches zur Fahrt nach Troja segelfertig stand. Andere Sagen berichten, dass sie bald auf diese, bald auf jene Weise gewaltsam weggeraubt oder auch vermittelst eines Betrugs aus dem Pallaste gelockt worden, indem Venus die Gestalt des Menelaus angenommen, um sie fortzubringen. Wie verschieden man indessen auch den Vorgang ausmalen möge, so viel ist unbezweifelt, dass Helena sich bald über ihre Entführung tröstete, wenn sie ja anfänglich ungern von Sparta sich losgewunden. — Während sie pomphaft in die Veste der Troer einzog und ihrer Schönheit wegen von Jedermann in der neuen Heimath gepriesen wurde, kehrte Menelaus nach Hause und traf sogleich alle Anstalten, den schändlichen Räuber und ruchlosen Verletzer des heiligen Gastrechts zu züchtigen. Unter H e l ĕ n a ist erzählt, wie er die gewaltige Heerfahrt vor die Mauern jener Stadt ausrüstete, deren klügere Bewohner, an der Spitze Antēnor,

im Bunde mit den unheilweissagenden Zeichendeutern vergebens zur Auslieferung des von den Griechen zurückgeforderten Weibes riethen. Priamus und seine übrigen Söhne ergriffen die Parthei des verbrecherischen Paares und beschlossen der Gewalt mit Gewalt zu begegnen. Nach zehnjähriger Belagerung wurde Troja in einen Aschenhaufen verwandelt. An den blutigen Kämpfen, die während des Kriegs stattfanden, nahm Paris geringen Antheil; Homer schildert seinen Charakter als weichlich, genusssüchtig und den friedlichen Künsten geneigt, doch lässt er ihn bisweilen, wenn sein Ehrgeiz einmal angestachelt war, nicht ohne Tapferkeit und Glück auf dem Schlachtfelde erscheinen. Die Sage meldet, dass er besonders nach dem Fall Hector's, als die Gefahr des Unterliegens stieg, häufig in das Gewühl der Gefechte sich mischte, ein geschickter und gewandter Bogenschütze. Er war es, welcher den Pfeil abschoss, der von Apollo in die Ferse des Achilles gelenkt wurde; wodurch dieser edelste Griechenheld sein Leben einbüsste. Ihm selbst jedoch stand bald darauf der Tod bevor, und dieser musste erst eintreten, ehe die Stadt erobert werden konnte. Der Held *Philoctētes,* welcher den Bogen und die Pfeile des Hercules geerbt hatte, befreite die Griechen von dem eigentlichen Urheber des Kriegs; er streckte ihn durch einen Schuss zu Boden. Die Wunde des Paris war tödtlich, da das Gift der lernäischen Hyder, womit Hercules einst diese Pfeile getränkt hatte, noch fortwirkte. Von dem Schlachtfelde in die Stadt getragen, erinnerte sich jetzt der Unglückliche dessen, was ihm seine erste Gattin geweissagt; dass er nämlich nur von ihrer Hand geheilt werden könne. Er liess sich daher nach dem Ida bringen, wo die Nymphe bei ihrem Vater lebte; doch erfolglos. Grollend über die ihr widerfahrene tiefe Beleidigung, schlug Önone sein Gesuch ab; nach Andern jedoch verbot der erzürnte Schwiegervater, dem Ungetreuen zu helfen; der Sterbende wurde hierauf nach Troja zurückgeschafft, wo er bald die Seele aushauchte. Kaum aber hatte er die Bergzinne verlassen, als Önone, ihre Härte bereuend, ihm mit den Heil-

mitteln nacheilte; um leider zu spät zu kommen. Schon war der Scheiterhaufen angezündet worden, der die Leiche ihres Jugendgeliebten verbrennen sollte; aus Verzweiflung stürzte sie sich beim Anblicke des Todten in die Flammen oder stieg auf einen Thurm und warf sich herab, oder aber machte ihrem Grame dadurch ein Ende, dass sie sich erhenkte. Die mit Helena erzeugten Söhne verunglückten, einer Sage nach, durch den Zusammensturz eines Zimmers, der nicht lange nach dem Tode ihres Vaters erfolgte.

Parthaon (griech.), auch P o r t h a o n und P o r t h e u s genannt, ein Sohn des *Agĕnor* und der *Epicaste*, herrschte als König zu Pleuron und Calydon in Ätolien. Von seiner Gemahlin *Eurўte* hatte er mehrere Söhne, unter ihnen den *Öneus*.

Parthenopäus (griech.), s. A t a l a n t e und Ö d i p u s.

Parwati (indisch), die Gattin des *Schiwa*, als deren Sohn bisweilen der kriegerische *Kartikeya* angeführt wird. S. G a n g a und K a l i, vergl. auch B h a w a n i.

Parzen (römisch) und M ö r e n (griech. Moirä), die hehren *Schicksalsgöttinnen*, drei an der Zahl und Schwestern, waren die Töchter der *Nyx* (Nachtgöttin) und des *Erĕbus* (Dunkels), nach Andern, des *Zeus* und der *Themis*. Bei Homer haben sie noch keine bestimmte Zahl und keine festen Namen. Sie sind die Weberinnen des unwandelbaren Looses, welches den Menschen bei ihrer Geburt zufällt und welches die Römer *Fatum* nennen. Denn sie wissen und prophezeien nicht nur die Zukunft, sondern setzen auch dasjenige, was kommen soll, für Götter und Sterbliche fest; wobei sie hart und streng, aber doch gerecht und weise verfahren. Den Menschen spinnen sie ihre zukünftigen Schicksale in einem *Faden* zu; die erste, *Clotho*, hielt den Rocken, die zweite, *Lachĕsis*, drehte die Fasern des Flachses zu einer Schnur zusammen, und *Atrŏpos*, die dritte, schnitt das dünne Seil, wenn es fertig war, ab. Nach einer andern Angabe *schrieb* die Eine, Atropos nämlich, welche die Vergangenheit ausdrückte; die Andere *sprach*, Lachĕsis, die Zukunft ordnend und

vorstellend, und die Dritte, Clotho, *spann den Faden ab*, indem sie die Gegenwart beherrschte. Ganz besonders unter ihrer Aufsicht standen Anfang und Ende des menschlichen Lebens, Geburt und Tod. Als Töchter der Nacht wurden sie sehr unfreundlich geschildert, wohnten im Hades und zwangen selbst den Götterkönig unter ihren Willen; als Töchter des Zeus jedoch stellte die Kunst sie edel und schön dar, während man glaubte, dass sie ihrem Vater unterthänig wären und seinen Winken zufolge die Geschicke austheilten. Wenn die Künstler sie bei dem Tode des *Meleăger* erscheinen lassen, sagt Winckelmann, denkt man sich dieselben auftretend als schöne Jungfrauen, die Häupter bald mit Flügeln geschmückt, bald ohne Flügel.

Pasiphăē (griech.), s. Minos.

Patroclus (griech.), der aus Homer bekannte Held, welcher mit *Achilles* gemeinschaftlich erzogen und dessen treuester Freund wurde; ein Sohn des von Hercules geliebten und an dem Argonautenzuge betheiligten Fürsten *Menŏtius* aus Opus. Seine Mutter hiess *Sthenĕle*. Wegen eines unvorsichtigen Mordes, den er als Knabe beim Würfelspiel begangen hatte, brachte ihn der Vater an den Hof des *Peleus*, den er nicht wieder verliess, bis er dem Jugendgespielen nach Troja folgte. S. Achilleus. In München steht die hochberühmte, sogenannte äginetische Gruppe, welche den um die Leiche des Patroclus entbrannten Kampf darstellt und die man 1811 unter den Ruinen zu Ägina hervorgezogen.

Pax (römisch) und Eirēne (griech.), die *Friedensgöttin*, welche in der Hand einen Wurfspeer ohne Spitze, einen Oel- oder Palmzweig und auf dem Arme den Knaben *Plutus* (Gott des Reichthums) tragend abgebildet wurde. Aristophanes in seinem Lustspiele „der Frieden" schildert sie mit komischen Farben. In Rom hatte sie einen von dem Kaiser Vespasianus gebauten prachtvollen Tempel, welcher zum Sammelplatz jeglicher Kunstwerke diente, aber schon unter dem Kaiser Commodus abbrannte.

Pegăsus (griech.), das *Musenross*, erzeugt von dem

Meergott *Poseidon* (Neptun), dem Vater des gesammten Rossgeschlechtes, und von der *Medūsa*, einer der drei Gorgōnen, die allein sterblich war. Seine Geburt fand auf eine sehr wunderbare Weise statt. Denn als der Held *Perseus*, auf seinem Zuge gegen die Gorgonen, der schrecklichen Medusa das grausenvolle Haupt abgehauen hatte, sprang aus dem Rumpfe der Getödteten, nebst dem Riesen Chrysāor, dieses Ross hervor. Nicht minder wunderbar war die Gestalt desselben; es war ein überaus schöner und schlanker Gaul, an den Schultern mit prächtigen Flügeln ausgestattet, die ihn windschnell durch die Lüfte trugen. Seine Verbindung mit den Musen gründete sich zunächst auf die Schöpfung der berühmten Quelle *Hippocrēne*; wie er diese durch einen Hufschlag auf dem Berge Helĭcon erzeugte, ist unter dem genannten Artikel erzählt. Ueberhaupt knüpfte man seine Schwungkraft an den Schwung der Gedanken; „*den Pegasus besteigen*“, sagt man sprüchwörtlich von Poeten, welche einen Flug in das Wunderland der Dichtung unternehmen. Indessen diente das merkwürdige Ross keineswegs blos im Reiche der Musen; vielmehr stieg es in den Himmel, gesellte sich den unsterblichen Göttern, wohnte im Pallast des Zeus und trug, an den Wagen dieses Gottes geschirrt, den Blitz. Auch *Donnerross* blieb das Flügelpferd nicht immer, sondern Zeus verschenkte es an die Göttin *Aurōra*, die ihn um dasselbe bat; sie wünschte einen Renner zu besitzen, womit sie leichter als bisher den täglichen Umlauf des Firmamentes vollenden könnte. Endlich erzählt die unter Bellerŏphon erwähnte Sage, wie der Pegasus diesem Helden, zur glücklichen Verrichtung seiner schwierigen Abenteuer, für eine Zeitlang aus dem Himmel zugesandt wurde, dem kühnen Reiter die besten Dienste leistete, zuletzt aber ihn abwarf. Mit ihm sehen wir daher das Ross häufig zusammengestellt. Auch unter die Sterne versetzt, prangt es zwischen der Andromĕda und dem Wassermann. Als Musenpferd steht es zu Berlin, wie unter Hippocrēne bemerkt ist.

Peirithoos (griech.) oder Pirithŏus, s. Theseus.

Peitho (griech.), s. Suada (römisch).

Peleus (griech.), der berühmte Vater des *Achilleus*, war ein Sohn des gerechten *Äăcus* und der *Endēïs*, einer Tochter des Centauren Chiron, und der Bruder des *Telămon*, geboren auf Ägina. Es traf sich aber, dass Äacus ausserdem einen Sohn, Namens Phocus, von der Nereïde Psamăthe hatte. Diesen Halbbruder erschlugen Peleus und Telamon, sei's von ihrer eifersüchtigen Mutter dazu aufgefordert, sei es aus irgend einer Regung des Neides; der eine von ihnen schleuderte demselben, als sie gemeinschaftlich Discus spielten, die steinerne Wurfscheibe heimtückisch an den Kopf. Beide Brüder mussten desshalb, um der Rache des Vaters zu entgehen, aus ihrer Heimath Ägina flüchten; entweder in diesen Zeitraum oder schon in frühere Jugendjahre fällt ihre Theilnahme an dem *Argonautenzuge*, wodurch sie einen ansehnlichen Ruhm erwarben. Peleus wandte sich gelegentlich nach Phthia zum König Eurytion, welcher ihn von jener Blutschuld entsündigte, mit seiner Tochter Antigŏne vermählte und mit dem dritten Theile seines Reiches beschenkte. Er lebte daselbst glücklich und erhielt von seiner Gattin eine Tochter, die schöne Polydōra; allein nicht lange darauf fand die *calydonische* Eberjagd statt, wobei er das Unglück hatte, seinen Schwiegervater Eurytion durch einen Fehlwurf seiner Lanze unvorsätzlich zu tödten. Peleus musste daher aufs Neue flüchten; er ging nach Jolcus, wo damals Acastus herrschte, der ihn wiederum von dem Morde sühnte. Die Gemahlin dieses Königs indessen, *Astydamīa*, entbrannte in Liebe zu dem fremden Helden, ohne von ihm erhört zu werden; da sie seine Gattin Antigone für die Ursache hielt, liess sie derselben die falsche Nachricht hinterbringen, Peleus sei Willens, sich mit Sterŏpe, einer Tochter des Acastus, zu vermählen: niedergeschlagen durch diese Botschaft, erhenkte sich die Getäuschte. Astydamia, obgleich sie die Nebenbuhlerin aus dem Wege geräumt hatte, machte demungeachtet keine Fortschritte in der Gunst des Geliebten; sie beschloss daher für diese Verschmähung sich an ihm zu rächen,

drehte die Sache um und flüsterte in das Ohr ihres Gemahles die Verläumdung, Peleus habe ihre Keuschheit auf die Probe stellen wollen. Acastus glaubte zwar die schändliche Erdichtung, mochte sich aber nicht an seinem Gaste eigenhändig vergreifen und gerieth auf einen anderen Plan, ihn zu Grunde zu richten. Ohne seinen Zorn merken zu lassen, nahm er den Freund zur Jagd auf das Gebirge des Pelion mit und hetzte ihn so lange durch Wälder und Fluren ab, bis er in einer Schlucht ermüdet einschlief; alsdann raubte er ihm heimlich die Waffen und schlich sich von dannen. Des Königs Absicht jedoch, dass die in jenen Gegenden hausenden Centauren den Hülflosen entdecken und ermorden möchten, ging nicht in Erfüllung; allerdings schwebte der Held in der grössten Gefahr, als die wilden Rossmenschen ihn wirklich auffanden und drohend umringten. Allein er wurde durch einen ihrer sanfteren Genossen, den weisen *Chiron*, geschützt, mit Waffen ausgestattet und gerettet. Den olympischen Göttern gefiel die Tugend, womit er den ruchlosen Versuchungen der Astydamia standhaft ausgewichen; sie gedachten ihn dafür entsprechend zu belohnen. Dazu bot sich ihnen eine sehr passende Gelegenheit. Die Nereïde *Thetis* war noch unvermählt. Zeus selbst liebte die schöne, in einer silbernen Grotte des mittelländischen Meeres wohnende Göttin, doch knüpfte er keine Verbindung mit ihr, sei es, dass sie ihn aus Achtung für die Götterkönigin Hera zurückwies, oder aus folgendem Grunde. Der kluge *Promētheus*, welcher allein die geheimsten Beschlüsse der Parzen durch seine Mutter Themis kannte, hatte ihn gewarnt, gerade dieses Götterweib zu seiner Braut zu wählen; denn falls sie einen Sohn von ihm gebäre, werde derselbe den Vater an Macht übertreffen und von dem Throne der Weltherrschaft stossen, wie Zeus selber einst den Kronos (Saturnus) gestürzt habe. Statt dessen fügte der Titane den Rath hinzu, die Nereide an einen Sterblichen zu verheirathen und zwar an den tapfern Peleus; aus dieser Ehe dann werde der sch[illegible] und trefflichste Held der Erde, der Liebling der



Götter und Menschen, entspriessen: Zeus schlug die Warnung keineswegs in den Wind, sondern gab Befehl zur Vollziehung dieses Bündnisses, obgleich Thetis nicht eben mit der Zumuthung einverstanden war, dass sie, die Unsterbliche, einen Sterblichen zum Gatten erhalten sollte. Vielmehr suchte sie ihrem Verlobten zu entschlüpfen, indem sie sich in alle mögliche grause Gestalten verwandelte. Da kam dem Peleus abermals der ihm befreundete Centaur Chiron zu Hülfe; er lehrte ihm die Kunst, jede Verwandlung der Meergöttin nachzuahmen und sie auf diese Weise mit gleichen Waffen zu bekämpfen. Endlich, bei einem Felsen des Pelion, erhaschte der Bräutigam als Blackfisch die durch die Gewässer dahinfliehende Schöne; worauf die Hochzeit in Phthia, dessen Zepter ihm nunmehr zugefallen war, feierlich begangen und durch die Anwesenheit sämmtlicher olympischer Götter verherrlicht wurde, die das Brautpaar reich beschenkten. Bei diesem Fest erregte die Zwietrachtsgöttin *Eris*, die man nicht eingeladen hatte, aus Rachsucht jenen berühmten Streit um den Preis der Schönheit, indem sie unter die Gäste den goldenen Apfel schleuderte, der zum Gegenstande des Zanks für die drei schönsten Göttinnen wurde. Die Schilderung dieses Ereignisses mit seinen für Griechenland und Troja so verhängnissschweren Folgen lesen wir unter Paris, dessen Richterspruch auch auf das Haus der Neuvermählten vielfachen Kummer häufte. Peleus liess nach der Hochzeitsfeier, das ihm in Jolcus widerfahrene Unrecht nicht unvergolten; vereinigt mit den beiden Dioscūren überzog er die Stadt, jagte den König Acastus in die Flucht und gebot die gefangene Astydamia in Stücke zu zerhauen. Seine Ehe, obwohl nicht ganz mit Einwilligung der Thetis geschlossen, war geraume Zeit ungetrübt; die Göttin gebar ihm, wie Prometheus vorausgesagt, einen herrlichen Sohn, den edeln Achilleus. Die Mutter hing an dem Knaben mit zärtlicher Liebe und wünschte ihn unsterblich zu machen; allein sie wurde bei diesem Geschäft von dem Gatten gestört, wesshalb sie zornig aus dem Pallast entwich und zu ihren

Schwestern, in die Tiefen des blauen Meeres, zurückkehrte. Es gelang ihr blos, den theuern Sohn, dessen gefahrenreiche Schicksale sie als zukunftskundige Wassernymphe vorausschaute, mit Ausnahme der Ferse gegen sterbliche Waffen unverwundbar zu machen, wie unter Achilleus erzählt ist, wo die Leser auch Näheres über seine dem Centauren Chiron anvertraute Erziehung und die Vorsicht der Thetis finden, welche seine Theilnahme an dem grossen Heerzuge wider Troja zu verhindern suchte. Als er jedoch in den Krieg aufzubrechen gezwungen war, wachte und sorgte sie mit treuer Mutterliebe beständig für den Helden, von Zeit zu Zeit aus den Meerwogen auftauchend. So sehen wir denn hier die Göttin vor uns, wie sie ihm einst, auf einem Seepferd an die Küste getragen, einen Schild überbringt, der von Vulcan (Hephästos) für ihn geschmiedet worden war. Sein Vater schenkte ihm, als er nach Troja abschiffte, den eigenen Wurfspeer, dessen Wucht so gewaltig war, dass ihn ausser Achilleus Niemand zu schwingen vermochte; ferner die beiden Rosse Belias und Xanthus, welche ihm Neptun (Poseidon) bei jener glänzenden Hochzeitsfeier mitgebracht hatte, und einen Rathgeber, den greisen Phönix. So innig diese Fürsorge war, konnte sie doch das Schicksal nicht abwenden, dessen Bestimmung dahin ging, dass er in dem von Paris entzündeten Kriege, nach Verrichtung der tapfersten Thaten, umkommen sollte. Nicht minder als Thetis betrauerte den ruhmvollen Untergang des Heldensohnes der in dem heimischen Pallast zu Phthia alternde Peleus, der sogar nochmals durch seinen früheren Widersacher Acastus angegriffen und aus seinem Reiche verjagt wurde. Indess kehrte *Pyrrhus* (Neoptolemus), der mit einer Tochter des Königs Lycomēdes erzeugte Sohn des Achilleus, nach der Zerstörung Troja's zurück und setzte den Grossvater wieder auf den Thron. Trotz-



dem sollte Peleus seine Tage noch nicht in Frieden beschliessen. Pyrrhus verfeindete sich mit Orestes und verlor durch ihn sein Leben; der Sieger eroberte hierauf Phthia. Peleus endete demnach in gramvollem Irrsal, um, wie Pindar singt, zur Belohnung für so viele Heldentugend und so vieles Leid der Erde, den in der Unterwelt fortherrschenden Todtenrichtern beigesellt zu werden und gleicher Ehre zu geniessen wie sein Sohn Achilleus, wie Cadmus und Äacus. Anders lautet die Angabe des Euripides. Nach diesem Dichter söhnte sich Thetis mit ihrem greisen, um den Tod seines Enkels jammernden Gatten vollständig aus; sie lud ihn zu sich in den Pallast ihres Vaters Nereus, wo er an ihrer Seite, frei von Alter, Tod und irdischer Bekümmerniss, ein Gott mit der Göttin unauflöslich vereinigt hinlebte.

Pelias (griech.), ein Sohn des *Neptun* (Poseidon) und der schönlockigen *Tyro*, des *Neleus* Zwillingsbruder, gehörte zum Stamme der Äolïden. Wie er seinen Vetter *Äson* des Thrones beraubte, dessen Sohn *Jason* nach dem goldenen Vliess ausschickte und zuletzt für seine Thaten büsste, ist unter Argonauten und Medēa erzählt. Seine Gattin hiess *Anaxibia*, welche ihm einen Sohn, *Acastus*, und vier Töchter gebar, unter denen *Alcestis* den berühmtesten Namen gewann.

Pelops (griech.), eines der vornehmsten Glieder des durch seine Gräuel berüchtigten *Tantalidenhauses*, war der Sohn des Königs *Tantălus* von Lydien oder Phrygien, nach der einen Sage entsprossen von *Euryanassa*, der Tochter des Pactōlus, nach der andern von *Diōne*, einer Tochter des Atlas. Schon um seine Wiege schwebte ein eigenthümliches Verhängniss. Der Vater, ein vertrauter Freund der Götter, war übermüthig geworden durch Glück und Ehre. Wie er häufig an der olympischen Tafel speisen durfte, so lud er auch die gnadenreichen Bewirther eines Tages in seine Hauptstadt Sipylus zu einem feierlichen Gegenschmaus. Um die Allwissenheit seiner himmlischen Gäste auf die Probe zu stellen, erlaubte sich Tantalus den Frevel, seinen Sohn Pelops zu

schlachten, den in Kochstücke zerhackten Körper desselben in einen Siedekessel zu stecken, wie gewöhnliches Fleisch zu braten und der fröhlichen Versammlung heimlich vorzusetzen, in der Meinung, die Götter würden diese Speise von andern schmackhaften Gerichten nicht zu unterscheiden vermögen. Demēter (Ceres), verlockt von ihrem Appetit, langte unbedenklich aus der Schüssel zu und hatte bereits die eine Schulter des Knaben verzehrt, als Zeus mit den übrigen Gästen den ruchlosen Betrug entdeckte. Sofort befahl er die zerstückelten Theile wieder in das Kochgefäss zu werfen und von Neuem an das Feuer zu bringen; worauf die lebenverleihende Parze Clotho hinzutrat und aus dem Kessel das Kind frisch und unversehrt hervorzog, aber freilich ausgestattet mit einer Schulter von weissem Elfenbein, womit sie die fehlende kunstreich ergänzt hatte. Pindar verwirft diese Sage als eine von dem Neide der Menschen ausgesonnene Dichtung, die den Göttern selbst keineswegs wohlgefällig sei; das böse Gerücht sei dadurch entstanden, dass Poseidon (Neptun) bei jenem Festmahle den jungen Pelops liebgewonnen und mit sich nach dem Olymp entführt habe, wie Zeus den schönen Ganymēdes. Späterhin, als Tantalus von den Olympiern für seine schweren Verbrechen bestraft worden sei, habe man den zum herrlichen Jüngling erwachsenen Sohn gleichfalls aus dem Himmel auf die Erde zurückgewiesen. Wie verschieden jedoch die Phantasie der Dichter dies ausgemalt, genug, die Sage berichtet, dass Pelops unter den Menschen fortlebte und den väterlichen Thron durch einen Krieg verlor, der zwischen ihm und dem benachbarten König Ilus von Troja ausgebrochen war. Die siegreichen Waffen der Troer vertrieben ihn aus seinem Reiche, er verliess Kleinasien und wanderte nach Griechenland, woselbst eben der allgemeine Ruf von der Schönheit der *Hippodamīa* Wunderdinge erzählte. Diese Jungfrau war die Tochter des Königs *Önomăus* von Elis, der in Pisa herrschte und leider von einem Orakel die unglückliche Weissagung erhalten hatte, dass „er durch die Hände seines Eidams werde getödtet werden". Was

seine Aeltern anbelangte, war er nach den einen Berichten ein Sohn des *Ares* und der *Steröpe*, einer Tochter des Atlas, nach den andern andern Ursprungs; seine Gemahlin hiess, der gewöhnlichen Meinung zufolge, *Euarĕte*. An Freiern fehlte es natürlich der holden Königstochter nicht. Sei es nun aber aus Besorgniss vor jenem Orakelspruche oder aus dem Grunde, dass, wie die Sage sonst meldet, der Vater selbst die reizende Tochter liebte und keinen Schwiegersohn haben mochte, kurz, Önomaus suchte alle Bewerber abzuschrecken, indem er ihnen die lebensgefährliche Bedingung stellte, dass jeder zuvor mit ihm einen Wagenwettlauf bestehen musste, von dessen Ausgang die Entscheidung abhing. Im Falle des Sieges sollte der ritterliche Gegner die Hippodamia zur Braut gewonnen haben; im Falle des Unterliegens von des Königs Hand sterben. Um so schwieriger und furchtbarer aber war der Wettstreit, als sich Önomaus dabei im grossen Vortheile befand. Er besass nicht nur einen überaus geschickten Wagenlenker, Namens *Myrtilus*, sondern auch ein Paar von Windgöttern erzeugte Rosse, die ihm Poseidon einst geschenkt hatte und die, ihrer Abkunft gemäss, mit Pfeilschnelligkeit dahinliefen. Ja, er durfte sich auf die Geschwindigkeit seines Gespanns so zuversichtlich verlassen, dass er dem Mitkämpfer einen Vorsprung vergönnen konnte, der so viel an Zeit betrug, als er brauchte, dem Zeus einen Widder oder dem göttlichen Geber der Rosse einen Stier zum Opfer zu schlachten. Er durfte gewiss sein, im Fluge des Wagens den vorausgefahrenen Freier immer noch rechtzeitig einzuholen und ihn ehe er noch das Wettlaufziel erreichte mit geschwungener Lanze rücklings zu durchbohren. Die zu diesem Zweck aufgebaute Rennbahn erstreckte sich von Pisa bis zu dem auf dem korinthischen Isthmus gelegenen Altare des Poseidon. Trotz der schlimmen Aussichten aber, die unter so bewandten Umständen für einen günstigen Erfolg übrig blieben, erschienen dennoch eine Menge ausgezeichnete Helden, bereit um den lockenden Preis ihr Leben zu wagen, nacheinander an dem fürstlichen Hofe: sie wurden

Alle, vom Ersten bis zum Letzten, dreizehn an der Zahl oder neunzehn, durch den König erzähltermassen besiegt und im Wettrennen erstochen. Man errichtete ihren Leichen ein gemeinschaftliches Denkmal in der Nähe der Rennbahn. Schon gab sich Önomaus der Hoffnung hin, dass die Niederlage so vieler Männer, wie des Marmax, Alcathöus, Lasius, Pelagon, Erythrus und Eïöneus, die gewünschte Wirkung hervorbringen und der ferneren Bewerbung einen Damm setzen werde, als Pelops in Griechenland eintraf und die seltsame Geschichte erfuhr. Schon aus Neubegierde lenkte er seine Schritte gen Elis; dort fand er zu seiner Verwunderung, dass die Schönheit der Hippodamia weit grösser war, als das Gerücht sie zu schildern vermocht hatte, verliebte sich in die ihrer seitherigen Bräutigame so schnöde beraubte Fürstentochter und wurde auch, als der vorzüglichste Freier unter allen, die sich bisher angemeldet, von ihr wieder geliebt. Daher war er sofort entschlossen, bei dem Vater ebenfalls um sie zu werben. Allein gewitzigt durch das Schicksal der Tapfern, die ihre kecken Wünsche bereits mit dem Tode bezahlt hatten, mochte er sich nicht blindlings in den Wettkampf mit einem Gegner stürzen, dessen Ueberlegenheit unzweifelhaft war. Klüglich dachte er an Mittel, wie der Gefahr des Rennens vorzubeugen und der Sieg dem grausamen Vater zu entwinden sei; die von Liebe gefesselte Preisschöne selbst berieth sich darüber mit dem theuern Fremdling. Die einzige List indessen, die das Paar ausfindig zu machen wusste, bestand in dem Versuche den Wagenlenker Myrtilus auf ihre Seite zu bringen; dies wurde dadurch erlangt, dass ihn Hippodamia mit Schmeicheleien und süssen Hoffnungen auf ihre Gunst bestach, während der neue Freier das Versprechen hinzufügte, ihm die Hälfte des Reiches Elis abzutreten, wenn es unter seinem Beistande gelänge, den König mit seinen Rossen aus dem Felde zu schlagen. Myrtilus gereizt von solchen Vorspiegelungen, täuschte das langjährige Vertrauen seines Gebieters; er verfälschte und verdarb den Wagen desselben, indem er insgeheim vor die Axen

der Räder, statt der eisernen Nägel, schwarzgefärbte wächserne Pflöcke ähnlichen Aussehens vorsteckte. Als der gefährliche Tag des Wettrennens herbeigekommen war, rauschte Pelops auf der mit dem Blute so vieler Unglücklicher bespritzten Bahn dahin; der König vollbrachte, wie er gewohnt war, unbekümmert sein Götteropfer und bestieg sodann das von seinem Lenker bereit gehaltene, mit den Sturmrossen bespannte Fuhrwerk. Aufgerichtet und die hocherhobene Lanze in der Rechten schwingend, jagte Önomaus dem in der Ferne noch sichtbaren Freier wüthend nach, um demselben mit dem Wurfspeer den Rücken zu durchstossen, wie er es den Andern gethan hatte. Urplötzlich jedoch sprangen die Räder von dem sausenden Wagen ab, das Gestell zersplitterte am Boden und der in die Zügel verwickelte König wurde von den unaufhaltsam fortschnaubenden wilden Rossen zu Tode geschleift. Pelops dagegen erreichte glücklich das Ziel der Rennbahn und führte ruhmgekrönt die schöne Hippodamia heim. Der Verräther Myrtilus forderte am Hochzeitstage die Erfüllung dessen, was ihn zur Verrätherei bestimmt hatte; aber vergebens, er sah sich wieder verrathen, und als er in seinen Ansprüchen zudringlich wurde, schaffte sich Pelops den unbequemen Theilhaber an seinem Siege vom Halse. Er schleuderte ihn, wie sie eines Morgens zusammen am Gestade hinfuhren, aus dem Wagen hinterlistig in das Meer. Eine Missethat von unseligen Folgen für sein Geschlecht. Denn Myrtilus war ein Sohn des Hermes (Mercur) und fand an dem göttlichen Erzeuger einen Rächer, der sich durch keine Opfer versöhnen liess, sondern mit dem Fluchgeiste vereinigte, welcher bereits von Tantalus über den ganzen Stamm herabgerufen war. Abweichend berichtet eine Sage, dass Önomaus den Sturz des Rennwagens überlebt, aber sich selbst entleibt habe, aus Verzweiflung und Scham, besiegt worden zu sein. Noch anders erzählt Pindar den Hauptherhergang; er gedenkt so wenig des oben geschilderten Verraths, dass er vielmehr den Sieg über Önomaus lediglich dem Heldenmuthe des Pelops und der

Gnade des Poseidon zuschreibt, jenes Gottes, welcher ihn, den schönen Knaben, einst nach den olympischen Wohnungen emporgetragen. Der himmlische Gönner, um Hülfe angefleht, habe den in Gefahr schwebenden Sohn des Tantalus nicht im Stiche gelassen, sondern ihm, damit er aus dem Wettstreit als Sieger hervorgehe, einen goldenen Rennwagen und ein Rossgespann zugesandt, das unermüdlich an Kraft und mit Flügeln ausgerüstet gewesen sei. Nachdem er durch diese Begünstigung den Schnelllauf des gegnerischen Wagens übertroffen, sei Önomaus, wie das Orakel geweissagt, von des Eidams Hand umgebracht worden. So ändert Pindar, um des Erhabenen willen, die Einzelnheiten des Mythus ab. Den bei der Bewerbung hingemordeten Helden weihte Pelops alljährliche feierliche Todtenopfer und erhöhte den Glanz der in Olympia eingeführten Wettspiele so bedeutend, dass man ihn häufig unter die wirklichen Stifter derselben gerechnet hat. Uebereinstimmend melden die Sagen, dass er erstlich in Elis ruhmvoll herrschte und einen so weitgreifenden Einfluss gewann, dass die ganze Halbinsel, die seither Apia oder Pelasgia hiess, nach ihm Peloponnesos oder Insel des Pelops genannt wurde. Zweitens, dass seine Ehe mit der schönen Hippodamia geraume Zeit die segensvollste war; die Gattin schenkte ihm mehr als sechs Söhne, unter ihnen den *Atreus* und *Thyestes*, ausserdem zwei Töchter, von welchen *Nicippe* den König *Sthenĕlus* von Mycenä heirathete, einen Sohn des Perseus. Späterhin machte sich jedoch der auf dem Hause lastende Fluch geltend. Der König störte die Eintracht der Familie dadurch, dass er seine Neigung einer Nymphe, Namens Axiŏche, zuwandte, welche ihm einen Knaben, den Chrysippus, gebar. Neidisch über die wunderbare Schönheit des Letztern und entflammt von Eifersucht, reizte Hippodamia das obengenannte Söhnepaar heimlich auf, den Halbbruder zu tödten. Dies geschah und die Mörder warfen den Leichnam des Chrysippus in einen Brunnen. Als der Vater das Verbrechen entdeckte, mussten Atreus und Thyestes aus Elis flüchten, und da zugleich ihre Mutter

dem Verdachte der Unthat blossgestellt war, verstiess der zornige Gemahl die einst so geliebte Gemahlin. Die beiden Söhne begaben sich zu ihrem bereits erwähnten Schwager Sthenĕlus, welcher inzwischen mit Nicippe den durch seine Herrschaft über Hercules berüchtigten *Eurystheus* erzeugt hatte. Die Mutter folgte ihnen nach Mycenä. Sthenelus wies dem verbannten Kleeblatt Midēa, eine Stadt seines Reiches, zum gemeinschaftlichen Aufenthaltsort an. Daselbst starb Hippodamia, einer Angabe nach, durch Betrübniss um den Verlust ihres geliebten Gatten zum Selbstmorde getrieben. Atreus und Thyestes sahen ihre Heimath Elis nicht wieder; sie hatten jedoch das Glück, nach dem Tode ihres Vetters Eurystheus, welcher von den ergrimmten Söhnen des Hercules im Kriege erschlagen wurde, das herrenlose Zepter von Mycenä rechtmässiger Weise zu erben. Wie nun die beiden schuldbefleckten Brüder das Reich unter sich theilten, den Fluch ihres Stammes in der neuen Heimath durch neue Frevel fortsetzten und nachdem sie ihrerseits zu Grunde gegangen waren, ihn auf ihre Kinder weiter pflanzten, ist unter Atreus, Agamemnon, Clytämnestra und Orestes geschildert worden. König Pelops starb zu Pisa, göttlicher Ehre gewürdigt; man baute ihm, neben dem grossen Altar des Olympischen Zeus, in dem Haine zu Olympia ein Pelopion oder einen Tempel mit heiligem Bezirk, worin man nicht verfehlte sein Andenken durch jährliche Todtenopfer zu verherrlichen. Auch die Gebeine der Hippodamia, die man nach Elis zurückschaffte, empfingen ein Heiligthum.

Penāten (römisch), wörtlich „*die Innerlichen*“ oder im Innern wohnenden Götterwesen, die eigentlichen *Hausgötter*, welche gleichsam innerhalb der vier Pfähle herrschten und die Familie beschützten. Man bildete sie als ein Jünglingspaar, bewaffnet mit Wurfspiessen, in sitzender Stellung ab. Wie die Römer aber keine Stubenhocker waren, sondern den ganzen Staat als ein Haus betrachteten, unter dessen Dache die einzelnen Familien zu einem festen Verbande vereinigt lebten, so führten sie

auch *öffentliche* Penaten oder *Staatsschutzgötter* ein. Jede Stadt hatte dergleichen Fürsorger, Rom natürlich die angesehensten; man erzählte, dass sie von *Änēas*, zugleich mit der *Vesta* und ihrem ewigen Feuer, nach Italien gebracht worden. Er habe nämlich seine trojanischen Schutzgötter mitgenommen; zuerst in Lavinium thronend, hätten sie sich späterhin ihre Uebersiedelung nach Rom gefallen lassen. Die Geschichte meldet, dass sie neben dem Tempel der Vesta unter dem Hügel Velia ein Heiligthum besassen, welches in Flammen aufging, als der Kaiser Nero sich das Vergnügen machte, die Stadt anzuzünden. Mit den *Laren* standen die Penaten völlig gleich, ausser dass sie ihre Obhut blos auf Haus und Staat beschränkten.

Penelŏpe (griech.), das Muster einer getreuen Ehegattin, die Gemahlin des Königs *Odysseus* (Ulysses) von Ithăca, bekannt durch die Gesänge des Homer. Ihre Schicksale s. unter Ulysses.

Peneus (griech.), auch Peneios, ein thessalischer Flussgott, wohnhaft unter der Quelle, die auf dem Pindus entsprang und zum Strome anwachsend über einen felsigen Hügel in das liebliche und durch seine Reize sprüchwörtlich berühmte Thal *Tempe* niederstürzte. Er war der Gatte der Najade *Creūsa*, die er am Pindus überraschte und zur Mutter des Hypseus und der Stilbe machte; die letztere sowohl als zwei andere Töchter, die *Daphne* und *Cyrēne*, die nach Einigen aus derselben Ehe stammten, lenkten die Liebe des hehren Apollo auf sich.

Penthesilēa (griech.), s. Amazōnen.

Pentheus (griech.), s. Agāve und Cadmus.

Perchtha (germanisch, Perahta), wörtlich „die Lichte,“ eine allmälig in Berchta und in das bekannte Bertha übergegangene Benennung, welche ein ähnliches Wesen wie die Frau *Holda* bezeichnet. Eigentlich eine gute und wohlwollende Geisterfrau, wurde sie seit den christlichen Zeiten meist von schlimmer Seite aufgefasst und für weit böser als die Holda betrachtet; man machte aus ihr geradezu einen grausenhaften Popanz für die Kinder. In den

zwölf Nächten der Jahresscheide, zwischen Weihnachten und dem grossen Neujahr, hielt sie ihren Umgang unter den Menschen, besonders am zwölften Tage, dem Perchtabend oder Perchttage, der ihr geweiht war als ein Fest, wo nichts als Fisch und Brei durfte genossen werden. Wer gegen dieses alte Herkommen handelte, dem schnitt sie unbarmherzig den Leib auf, stopfte Häckerling hinein und nähte hierauf den Bauchschnitt wieder zu, indem sie statt der Nadel sich einer Pflugschaar, statt des Zwirns einer eisernen Kette bediente. Noch jetzt feiert man im Fürstenthum Salzburg, vorzüglich im Pinzgau, die hehre Perchtha durch das Perchtenlaufen, ein Volksfest, wobei sich die jungen Bursche, die sogenannten Perchthen, am lichten Tage auf die seltsamste Weise vermummen und von Haus zu Haus ziehen, unter Hüpfen und Springen, unter dem Klingklange der Viehglocken und dem Geknalle der Peitschen. Eine Zeitlang soll sie ihren Wohnsitz in einer gesegneten Au der Saale aufgeschlagen haben, nachmals aber, beleidigt von den undankbaren Bewohnern, ausgewandert sein. In Baiern führt sie die Namen Frau Bertha mit der eisernen oder mit der langen Nase, kurzweg auch die eiserne oder die wilde Bertha. Dass sie, gleich der oft mit ihr verwechselten Holda, ebenfalls die Spinnerinnen unter ihre Zuchtruthe nimmt und namentlich am Sylvesterabende die Rocken verdirbt, die sie unabgesponnen antrifft, ist weniger von Bedeutung als der Umstand, dass sie mit der allbekannten weissen Frau eine und dieselbe Person ausmacht. Als solche steht sie mit bestimmten Geschlechtern in Verbindung und gilt für die Ahnfrau derselben; hier trägt und wiegt sie in vornehmen Häusern die von schlafsüchtigen Ammen vernachlässigten Kindlein, dort zeigt sie sich nur zeitweise, um den demnächstigen Todesfall eines Familienzweiges prophetisch anzudeuten, wie es die Sage von ihrem Auftreten in dem königlichen Schlosse der Hohenzollern zu Berlin meldet. Geisterhaft wandelt sie, gekleidet in ein schneeweisses Gewand und das Schlüsselbund schüttelnd, aus einem Pallastzimmer in das andere. Den

Namen Bertha behält sie übrigens als weisse Dame bei, doch fügt man den Stammnamen der Familien hinzu; wie es unter andern eine Bertha *von Rosenberg* giebt. Die alte Sage, die von Göttergestalten auf Heldenpersonen überzuspringen liebt, verknüpft auch Mutter und Tochter Karls des Grossen, die beide Bertha heissen, mit jener dämonischen Perchtha.

Peri (persisch), eine Klasse der *Dews* oder bösen Geister, deren Schöpfer und Beherrscher Ahriman ist, von diesen jedoch wesentlich dadurch verschieden, dass sie keine schädlichen Dämonen der Finsterniss sind. Vielmehr sehen wir in ihnen gefallene Geister, die sich dem Lichte wieder zuwenden. Ihre Läuterung ist allerdings noch nicht so weit vollendet, dass sie das himmlische Paradies selbst betreten dürfen, aber sie haben in ihrer Besserung doch bereits solche Fortschritte gemacht, dass es ihnen erlaubt ist, bis an die hohen Pforten desselben aufzusteigen. Die Phantasie der Orientalen schildert daher die Peri's als die schönsten und zartesten Wesen, leicht und luftig von Körperform, in den Räumen des Aethers wohnend und von dem Hauche der Blumen sich nährend, kurz, als die lieblichsten Genien. So nachgebildet erscheinen sie in der Dichtung „Lalla Ruth“ von Thomas Moore. Vergl. *Dews*.

Periphêtes (griech.), s. Theseus.

Perkunos (lettisch), der *Donnergott* der alten Völker, die in Litthauen und Ostpreussen wohnten, gleich dem *Zeus* der Griechen das Oberhaupt der Götter. Ihm zur Seite, aber doch ihm untergeordnet, standen die beiden Götter *Potrimpos* und *Pikullos;* sie bildeten zusammen eine höchste *Dreizahl*, welche an die bekannte indische Dreieinigkeit erinnert, nicht blos äusserlich, sondern auch dem Wesen ihrer Machtstellung nach. Dem Schöpfer *Brama*, wenn wir sie unter einander vergleichen, würde Perkunos entsprechen, das belebende Feuer; dem Erhalter *Wischnu* das befruchtende Wasser, Potrimpos, und dem Zerstörer *Schiwa* der gefürchtete Pikullos oder Pikollos, der Vernichter. Ueberall fanden sich die roh gearbeiteten

Bildsäulen dieser drei Hauptgötter, geehrt durch Opfer und heiliges Altarfeuer, welches die dazu eingesetzten Priester niemals auslöschen lassen durften, ohne der Strafe zu verfallen, augenblicklich selbst in die wieder angefachte Gluth geschleudert zu werden. Der Dienst des Perkunos insbesondere erstreckte sich auch zu den entferntesten slavischen Völkerschaften, den Russen, Mähren und Böhmen. Die Asche von seinem ewigen Feuer gebrauchte man zur Heilung jeglicher Krankheit; vor dem Donner, seiner Sprache, fiel Jedermann auf die Kniee, berührte mit dem Haupte die Erde und murmelte einen Stossseufzer um sein gnadenreiches Erbarmen.

Pero (griech.), s. Neleus und Melampus.

Persëïs (griech.), s. Helios und Äëtes.

Persephŏne oder Persephassa (griech.) und Proserpĭna (römisch), s. Pluto.

Perses (griech.), ein Sohn des *Perseus* und der *Andromĕda*, war der Stammvater der nach ihm benannten Perser und ihrer Könige.

Perseus (griech.), der erste in dem Heroenkleeblatt, dessen Glanz das früheste Alterthum, vor dem Untergange Troja's, am hellsten durchleuchtete und welches nächst ihm selber aus *Hercules* und *Theseus* bestand. Er war ein Sohn des *Zeus* und der schönen *Danăë*, einer Tochter des Königs *Acrisius* (Akrisios) von Argos. Seine Erzeugung geschah durch ein seltenes Wunder. Danaë nämlich war, wie unter Acrisius erzählt ist, von ihrem Vater in ein ehernes Thurmgemach gefangen gesetzt worden, weil ihm ein Orakel gelegentlich geweissagt hatte, dass er durch seines Enkels Hand sterben müsse. Aus Besorgniss fasste er daher den Entschluss, nicht nur die Vermählung seiner Tochter zu hindern, sondern sie auch in einem Gewahrsam zu verbergen, wohin weder ein menschlicher Fuss, noch ein Sonnenstrahl dringe. Zeus jedoch, voll Mitgefühl für die eingesperrte Schöne und entflammt von ihren Reizen, wusste alle Berechnungen des grausamen Königs zu täuschen, indem er die Gestalt eines *goldenen Regens* annahm, welcher durch das Dach des Thur-

Alle, vom Ersten bis zum Letzten, dreizehn an der Zahl oder neunzehn, durch den König erzähltermassen besiegt und im Wettrennen erstochen. Man errichtete ihren Leichen ein gemeinschaftliches Denkmal in der Nähe der Rennbahn. Schon gab sich Önomaus der Hoffnung hin, dass die Niederlage so vieler Männer, wie des Marmax, Alcathöus, Lasius, Pelagon, Erythrus und Eïoneus, die gewünschte Wirkung hervorbringen und der ferneren Bewerbung einen Damm setzen werde, als Pelops in Griechenland eintraf und die seltsame Geschichte erfuhr. Schon aus Neubegierde lenkte er seine Schritte gen Elis; dort fand er zu seiner Verwunderung, dass die Schönheit der Hippodamia weit grösser war, als das Gerücht sie zu schildern vermocht hatte, verliebte sich in die ihrer seitherigen Bräutigame so schnöde beraubte Fürstentochter und wurde auch, als der vorzüglichste Freier unter allen, die sich bisher angemeldet, von ihr wieder geliebt. Daher war er sofort entschlossen, bei dem Vater ebenfalls um sie zu werben. Allein gewitzigt durch das Schicksal der Tapfern, die ihre kecken Wünsche bereits mit dem Tode bezahlt hatten, mochte er sich nicht blindlings in den Wettkampf mit einem Gegner stürzen, dessen Ueberlegenheit unzweifelhaft war. Klüglich dachte er an Mittel, wie der Gefahr des Rennens vorzubeugen und der Sieg dem grausamen Vater zu entwinden sei; die von Liebe gefesselte Preisschöne selbst berieth sich darüber mit dem theuern Fremdling. Die einzige List indessen, die das Paar ausfindig zu machen wusste, bestand in dem Versuche den Wagenlenker Myrtilus auf ihre Seite zu bringen; dies wurde dadurch erlangt, dass ihn Hippodamia mit Schmeicheleien und süssen Hoffnungen auf ihre Gunst bestach, während der neue Freier das Versprechen hinzufügte, ihm die Hälfte des Reiches Elis abzutreten, wenn es unter seinem Beistande gelänge, den König mit seinen Rossen aus dem Felde zu schlagen. Myrtilus gereizt von solchen Vorspiegelungen, täuschte das langjährige Vertrauen seines Gebieters; er verfälschte und verdarb den Streitwagen desselben, indem er insgeheim vor die Axen

der Räder, statt der eisernen Nägel, schwarzgefärbte wächserne Pflöcke ähnlichen Aussehens vorsteckte. Als der gefährliche Tag des Wettrennens herbeigekommen war, rauschte Pelops auf der mit dem Blute so vieler Unglücklicher bespritzten Bahn dahin; der König vollbrachte, wie er gewohnt war, unbekümmert sein Götteropfer und bestieg sodann das von seinem Lenker bereit gehaltene, mit den Sturmrossen bespannte Fuhrwerk. Aufgerichtet und die hocherhobene Lanze in der Rechten schwingend, jagte Önomaus dem in der Ferne noch sichtbaren Freier wüthend nach, um demselben mit dem Wurfspeer den Rücken zu durchstossen, wie er es den Andern gethan hatte. Urplötzlich jedoch sprangen die Räder von dem sausenden Wagen ab, das Gestell zersplitterte am Boden und der in die Zügel verwickelte König wurde von den unaufhaltsam fortschnaubenden wilden Rossen zu Tode geschleift. Pelops dagegen erreichte glücklich das Ziel der Rennbahn und führte ruhmgekrönt die schöne Hippodamia heim. Der Verräther Myrtilus forderte am Hochzeitstage die Erfüllung dessen, was ihn zur Verrätherei bestimmt hatte; aber vergebens, er sah sich wieder verrathen, und als er in seinen Ansprüchen zudringlich wurde, schaffte sich Pelops den unbequemen Theilhaber an seinem Siege vom Halse. Er schleuderte ihn, wie sie eines Morgens zusammen am Gestade hinfuhren, aus dem Wagen hinterlistig in das Meer. Eine Missethat von unseligen Folgen für sein Geschlecht. Denn Myrtilus war ein Sohn des Hermes (Mercur) und fand an dem göttlichen Erzeuger einen Rächer, der sich durch keine Opfer versöhnen liess, sondern mit dem Fluchgeiste vereinigte, welcher bereits von Tantalus über den ganzen Stamm herabgerufen war. Abweichend berichtet eine Sage, dass Önomaus den Sturz des Rennwagens überlebt, aber sich selbst entleibt habe, aus Verzweiflung und Scham, besiegt worden zu sein. Noch anders erzählt Pindar den Hauptkergang; er gedenkt so wenig des oben geschilderten Verraths, dass er vielmehr den Sieg über Önomaus lediglich dem Heldenmuthe des Pelops und der

graue Kleeblatt von einer stiefmütterlichen Natur beschränkt war. Somit stand der Held als Sieger vor ihnen. Sie konnten den unschätzbaren Doppelschatz, den sie sich gegenseitig der Reihe nach borgten, wenn sie sehen und essen wollten, nur unter der Bedingung zurückerhalten, dass sie sich entschlossen, dem Göttersohne Alles zu verrathen, was er zu wissen wünschte. Ein Nymphengeschlecht befand sich im Besitze der wichtigen Geräthschaften, ohne die kein Sieg über die Gorgonen möglich war. Die Gräen brachten ihn daher nothgedrungen zum Pallast dieser Göttinnen; worauf sie mit Auge und Zahn wiederbeschenkt heimschwirrten. An diesen zweiten Standort nun gelangt, traf Perseus mit den Nymphen das Abkommen, dass sie ihm die Richtung des ferneren Weges, die er einzuschlagen hatte, anzeigten und ihre kostbaren Besitzthümer für eine Zeitlang borgten. Diese waren ein unsichtbar machender *Helm*, der ihnen von dem unterirdischen Pluto zugekommen, ein Paar *geflügelte Sohlen*, die sie von Hermes empfangen, und ein silbergeflochtener *Beutel.* Dazu fügte ausserdem Athene noch einen hellpolirten *Erzschild*, Hermes eine gewaltige *demantene Sichel*, die, wie auch alle übrigen Gegenstände, von dem Schmiedemeister Hephästos (Vulcan) verfertigt worden. Dergestalt ausgerüstet und bewaffnet, erreichte Perseus auf den Luftsohlen fliegend das endliche Ziel seiner Fahrt, das sonnelose Eiland auf der westlichen Nachtseite des erdumströmenden Oceanus, wo die Gorgonen ihr räthselhaftes Wesen trieben. Sie lagen just in Schlaf versunken, als er hoch zu Ross aus dem düsteren Aether niederstieg; sie unmittelbar anzublicken, durfte er nimmer wagen: er würde augenblicklich versteinert worden sein. Daher kam ihm das Geschenk der Athene, der blanke Stahlschild, trefflich zu Statten; die Platte warf wie ein Spiegel die Gestalten der Unholdinnen zurück, die der Schlaf nicht verschönerte und die scheusslich genug waren, um selbst das wackerste Heldenherz mit Graus zu erfüllen. Indess verlor Perseus weder über dem Anblicke ihrer geringelten Schlangenhaare, noch ihrer eberähnlichen Hauzähne,

drachenschuppigen Gesichter und fletschenden Zungen die eines Helden würdige Besonnenheit, die in diesem Falle nicht die geringste Erschütterung erleiden durfte, ohne die äusserste Gefahr heraufzubeschwören. Wenn aber von der Enthauptung oder Tödtung einer der Gorgonen die Rede war, so konnte diess nur auf die *Medūsa* Bezug haben; denn die beiden andern Scheusale waren unsterblich. Der Medusa also drehte der Held das lichte Eisenschild



zu, sein Antlitz zur Seite gewandt, so dass er in dem Spiegel desselben den Stand der Dinge wahrnehmen konnte; alsdann führte er, die Augen immer vorsichtig abgekehrt, mit dem demantenen Sichelschwerte den entscheidenden Streich auf das schlafende Ungeheuer. Athene wachte in diesem Moment über ihren Freund: sie lenkte seine Hand genau nach dem Halse der schnarchenden Medusa und die zischende Mordklinge trennte das Haupt jäh-

lings ab. Blitzschnell ergriff und schob es Perseus, die Augen immer auf das Schild gerichtet, in die über seinem Rücken hangende silberne Tasche. Aus der abgehauenen Stelle des zappelnden Rumpfes mittlerweile sprangen zwei absonderliche Geschöpfe hervor, ein geflügeltes Ross, der *Pegăsus*, und der junge Riese *Chrysăor*; denn Medusa ging, wie unter Gorgōnen erzählt ist, um diese Frist von dem Gott Poseidon (Neptun) mit Zwillingen schwanger. Die beiden unsterblichen Schläferinnen aber schlugen gleichzeitig die mordfunkelnden Augen auf, gestört durch das plötzlich um sie her stattfindende Geräusch; nicht sobald sahen sie das jämmerliche Schicksal, das ihre liebe Schwester betroffen hatte, als sie rachsüchtig auffuhren und zornwüthend mit ihren weitausgebreiteten Nackenschwingen nach dem mörderischen Thäter hinschossen, den sie in der Nähe vermutheten. Allein sie vermochten nichts Greifbares zu erblicken und mit ihren Krallen zu erfassen. Denn Perseus war, sammt seinem Streitross, durch den unsichtbar machenden Helm des Schattengottes in vollständiges Dunkel gehüllt. Auch wartete der Sieger nicht, bis ihn die schrecklichen Gestalten, die nach ihm tasteten, auf der blutigen Wahlstatt erhaschen möchten; sondern schaudernd vor der unaussprechlichen, im Spiegelschild zurückgestrahlten und in Folge ihrer Raserei namenlos gesteigerten Grassheit der entsetzlichen Gespenster, jagte er pfeilgeschwind durch die Lüfte von dannen, dem in der Ferne winkenden erfreulichen Tageslichte entgegen. Das Wuthgeschrei der vergebens suchenden Verfolgerinnen verhallte bald hinter seinem Rücken. Ein Paar abscheuliche Drachen umklammerten die Kapsel, worin der Kopf der Medusa stak, hervorgekrochen aus den Haaren desselben; das feuchte Beutestück sickerte während der Flucht des Perseus fort und erzeugte die zahllosen Schlangen, von welchen Afrika bis auf den heutigen Tag wimmelt, aus den niederfallenden und den Erdboden vergiftenden Blutstropfen. Denn über die Reiche dieses Welttheils schwebte zunächst der heimkehrende Held hin. Als er zu seinen Füssen den Strich

der afrikanischen Seeküste sah, welche das mittelländische und atlantische Meer bespült, gedachte er ein Weilchen auszuruhen und flog zu dem Titanen *Atlas* hernieder. Der letztere, welcher daselbst die Säulen des Himmels und der Erde auf seinen Schultern liegen hatte, besass in der Nähe einen wunderschönen Garten, den er durch seine Töchter, die *Hesperīden*, und durch einen grimmigen, vor den Eingang gestellten Lindwurm bewachen liess, aus Furcht, dass ihm die goldenen Aepfel, die darin wuchsen, von Räuberhand gestohlen werden könnten. Namentlich hatte ihn ein Orakel gewarnt, vor einem Sohne des Zeus sich in Acht zu nehmen, der einmal kommen und ihn ausplündern werde. Wie er daher hörte, dass der aus der Luft gestiegene Fremdling ein Sohn des Götterkönigs sei, versagte er dem Perseus den erbetenen Zutritt. Erzürnt über eine solche Verletzung der Gastfreundschaft, deren Rechte dem Hellenenvolke überaus heilig galten, zog der Gorgonenbesieger das Haupt der Medusa zum ersten Male als Waffe aus dem Beutel hervor: Augenblicklich versteinerte Atlas, der riesige Himmelsträger, seinem ganzen Körperumfange nach in einen ungeheuren Felsenkegel, dessen Spitze in den Wolken verschwamm. Perseus dagegen setzte, nach diesem Probestück des beispiellosen Zaubers, der in seiner Hand ruhte, die Reise über Afrika fort, und eben traf er in Aethiopien ein, um von seinem wunderbaren Rüstzeug einen neuen und diessmal für ihn besonders vortheilhaften Gebrauch zu machen. Wie er die reizende *Andromĕda*, die Tochter des daselbst herrschenden Königs *Cepheus*, aus der Gewalt eines Meerungethüms erlöste und zur Gemahlin gewann, ist eins seiner berühmtesten Abenteuer, wovon der Artikel A n d r o m ĕ d a spricht und Ovid eine glänzende Schilderung gegeben hat. Nicht nur die Seebestie überwand er durch Versteinerung, sondern die wirksamste aller Waffen, die je ein Kämpfer gehandhabt, rettete ihn auch aus einer verderblichen Schlacht, die bald darauf am Hochzeitstage losbrach. Die dem Ungeheuer entrissene Braut nämlich besass an ihrem väterlichen Oheim Phineus einen früheren Verlobten, der

seine Ansprüche jetzt mit dem Schwerte in der Faust geltend machte und den bevorzugten Bewerber mit einem so zahlreichen Kriegshaufen überrumpelte, dass das demantene krumme Sichelschwert nicht mehr ausreichte. Dem von der Uebermacht bedrängten Göttersohne blieb sonach keine andere Zuflucht, als dass er dem feindlichen Anführer und seiner Rotte das alles erstarrende Medusenhaupt entgegenstreckte. Nachdem er sich dergestalt siegreich die jugendliche Gattin errungen, die dem tapfern Manne gar hold war, kehrte er endlich an ihrer Seite nach den heimathlichen Gestaden Griechenlands zurück. Auf der Insel Seriphus hatten sich inzwischen böse Dinge zugetragen. König Polydectes, froh darüber, dass Perseus in die weite Welt gegangen, dachte so wenig mehr an das frühere Vorgeben, sein Leben im Brautwettlauf um die schöne Hippodamia in die Schanze zu schlagen, dass er im Gegentheil die Tugend der an seinem Hofe gastlich aufgenommenen Danaë zu gefährden trachtete. Die hülflose Verbannte fand zwar in Dictys, dem sie nebst ihrem Sohne die einstige Rettung aus den Wogen des Meeres verdankte, einen ihre Ehre auch jetzt vertheidigenden Ritter. Allein der schändliche Fürst achtete seines Bruders ebensowenig, wesshalb es zuletzt dahin kam, dass Dictys und Danaë gemeinschaftlich an einen Altar der Stadt flüchten mussten, um sich vor des Herrschers Gewaltthätigkeiten zu sichern. Wie von den Göttern gesandt, erschien denn Perseus bei solcher Sachlage aus der Fremde wieder; unterrichtet von der Gefahr, worein seine Mutter und deren Schützer Dictys gebracht waren, trat er vor Polydectes und die in der Königsburg um ihn versammelten Freunde, sprach sie grimmig an und verwandelte sie, durch den Anblick des urplötzlich vorgezeigten Medusenhaupts, alle ohne Ausnahme, den König sowohl als seine Helfershelfer, in steinerne Bildsäulen. Diess war jedoch das letzte Mal, wo sich der Held jener furchtbaren Schreckwaffe und der ihm von den Nymphen geliehenen Wundergeräthschaften zum Streite bediente; denn seine abenteuerliche Reise war beendigt. Fusssohlen, Helm und Beutel übergab er

dem Hermes, der diese Schätze den Eigenthümerinnen zurückstellte; das Haupt der Gorgo dagegen machte er seiner gnadenreichen Gönnerin Athene zum Geschenk, die es bald auf ihrem Brustharnische, bald auf der Mitte ihres Schildes befestigt trug. Hierauf setzte er den redlichen Dictys zum Könige über Seriphus ein und ordnete Leichenspiele an, dem versteinerten Polydectes eine unverdiente Ehrenbezeugung. Bei diesem Fest erfüllte sich der unheilvolle, dem Acrisius ertheilte Orakelspruch. Der greise König von Argos nämlich, welcher die Sehnsucht fühlte, mit seinen Kindern sich auszusöhnen, deren Rettung ihm nicht unbekannt geblieben war, steuerte just in diesem Zeitpunkte gen Seriphus und war einer der Zuschauer, die an den Kampfspielen sich ergötzten. Eine Wurfscheibe, geschwungen von der Hand des Perseus, prellte im Aufschlagen seitwärts und verursachte dem Grossvater unglücklicherweise eine tödtliche Fusswunde. Nach Andern indessen schürzte das Verhängniss seinen Knoten folgendermaassen. Perseus gerieth auf den Gedanken, als das Rachewerk in Seriphus vollendet war, mit Mutter und Gemahlin dem Acrisius einen Besuch in Argos abzustatten. Der Grossvater, immer noch besorgt vor dem Orakel, ergriff bei der Kunde von dem Eintreffen des Enkels heimlich die Flucht und lenkte seine Schritte nach Thessalien. Betrübt über seine Entfernung, folgten ihm die Verwandten nach, in der Absicht, ihn durch ihre Liebe von der Leerheit seiner Furcht zu überzeugen. Ueberall nach seinem Aufenthalt forschend, kamen sie an den Hof des Königs Teutamidas von Larissa, der seinem eben gestorbenen Vater zu Ehren Leichenspiele veranstaltet hatte. An diesen Festlichkeiten nahm denn Perseus Theil und hier war es, wo sein Discus von ungefähr einem der Zuschauer, den er nicht kannte, heftig auf den Fuss oder auch an den Kopf sprang. Wie es sich ergab, war der tödtlich Verletzte sein eigener Grossvater Acrisius, welcher bei dem Könige von Larissa eine gastliche Zufluchtsstätte gesucht hatte. Lauten auch beide Angaben, von welchen die letztere dem Charakter des argwöhni-

schen Herrschers von Argos besser entspricht, in den Nebenumständen verschieden, genug, ein unglücklicher Discuswurf machte den Enkel zum Mörder und verleidete ihm die Heimath und die Rückkehr gen Argos auf immer. Er wandte sich nach Tirynth zu seinem Vetter Megapenthes, einem Sohne seines Grossoheims Prötus; hier vertauschte er mit diesem das grossväterliche Erbreich gegen das Zepter von Tirynth und legte, während seiner Herrschaft, die beiden Städte Mycēnä und Midēa an, führte auch, einer Sage nach, mit Bacchus einen blutigen Krieg, worin dieser neue Gott die Absicht, seinen Religionsdienst in Argŏlis zu verbreiten, nicht nur verfehlte, sondern auch mit dem Tode büsste. Die Ehe des Perseus und der Andromeda war eine durchaus glückliche und kindergesegnete. Ausser dem erstgeborenen *Perses*, welcher schon in Aethiopien das Licht erblickte und bei dem Schwiegervater Cepheus zurückgelassen wurde, entsprossten dem Königshause von Tirynth eine Tochter und fünf Söhne, unter ihnen die vorzugsweise bekannten Stammväter *Alcäus, Electrўon* und *Sthenĕlus,* deren Kinder sich theilweise wieder unter einander vermählten. Die merkwürdigsten Nachkommen aus des Perseus Geschlechte hiessen *Alcmēne, Hercules* und *Eurystheus*, deren Geschicke die Herculessage aufrollt. Spätere Mythen entrücken Danaë, die zeusgeliebte Ahnfrau des Geschlechtes, nach dem lieblichen Italien, wo sie, mit dem nachmals vergötterten Könige Pilumnus verheirathet, einen Sohn, Namens Daunus, geboren haben soll, von welchem mehrere uralte latinische Heroen ihren Ursprung ableiteten. Ebenso eigneten sich hinterdrein Aegypter und Perser den sogenannten Goldregensprössling Perseus als ihren urväterlichen Stammgründer an. In Griechenland und anderwärts weihte man dem hochberühmten Sohne der Danaë, nachdem er gestorben war, ganze Städte und Tempel unter göttlicher Anbetung. Auch versetzte man ihn, sammt der Andromeda, unter die Sterne; er steht, neben der Gattin, mitten in der Milchstrasse als Krieger, in der einen Hand das geschwungene Heldenschwert, in der andern das eroberte Medusenhaupt.

Phädra (griech.), die durch die Liebe zu ihrem Stiefsohne *Hippolytus* berüchtigte Gattin des *Theseus*, eine Tochter des Minos und der Pasiphaë und die Schwester der *Ariadne*. S. Hippolytus und Theseus.

Phaëthon (griech.), ein Sohn des Sonnengottes *Helios* und der Oceanide *Clymĕne*, der gestürzte Sonnenlenker, dessen Abenteuer Ovid anziehend geschildert hat. Der ehrgeizige Göttersprössling nämlich wurde einst schwer beleidigt; einer seiner Jugendfreunde, Epăphus, der Sohn des Zeus und der gehörnten Jo, wagte laut zu behaupten, Clymene habe blos aus Eitelkeit ihrem Sohne weiss gemacht, dass er dem Sonnengotte sein Leben verdanke. Um die Frage von der Aechtheit seiner Geburt zu entscheiden, eilte der gekränkte Sohn zur Mutter und flehte sie unter Thränen, ihm die Wahrheit zu bekennen; Clymene schwur, dass Helios wirklich sein Vater sei. Nicht zufrieden mit dieser tröstlichen Versicherung, begab sich Phaëthon zum Sonnenpallast am östlichen Rande der von dem Oceănus umflossenen Erdscheibe und setzte dem Lichtgott, der ihn liebevoll aufnahm, so lange durch Schmeicheleien zu, bis er ihm das unter Anrufung des Styx feierlich gelobte Versprechen ablockte, dem Sohne eine Bitte zu gewähren und zwar unbedingt. Zum grössten Schrecken des Vaters verlangte hierauf der Jüngling nichts Geringeres als dass ihm für einen Tag lang die Lenkung des Sonnenwagens anvertraut werde! Anfangs versuchte Helios, theils durch spöttische Einwürfe, theils durch ernsthafte Schilderungen des ungeheuern Wagnisses, worein er sein Leben unbesonnen zu stürzen gedenke, dem Bittsteller den allzukecken Wunsch auszureden; doch umsonst. Der Sohn, der seine Abstammung gern aller Welt durch eine ausserordentliche That beweisen wollte, kehrte sich nicht an das schlimme Gemälde des Erzeugers und beharrte auf der Erfüllung der Zusage. Seufzend sah sich der Gott endlich genöthigt einzuwilligen; er konnte die Bitte nicht mehr zurückweisen, er hatte sich übereilt und den höchsten Eid abgelegt, den die Götter zu schwören pflegten und bei Verlust aller ihrer himmlischen Rechte

niemals brechen durften, den Eid bei dem Styx. Als er demnach den geliebten Sohn zu keiner freiwilligen Verzichtleistung vermochte, that er dasjenige, was ihm allein noch übrig blieb: er belehrte ihn auf das sorgfältigste über die unter dem ehernen Himmelsgewölbe dahinführende halbkreisförmige Luftbahn, die er einzuschlagen habe, über die rechten Mittel, welche die dabei drohenden Gefahren abwenden könnten, und über die beste Art und Weise, wie er das vierrossige Gespann behandeln müsse. Nachdem dies geschehen war, übergab er zitternd und zagend seinen jugendlichen Händen die Zügel, und Phaëthon stieg aus den Thoren des östlichen Sonnenpallastes muthig nach dem Aether empor. Nur zu bald indess sollte der nachschauende Vater seine Besorgniss bestätigt sehen. Als der Stellvertreter des Sonnengottes eine Strecke hinaufgerückt, machte ihn die entsetzliche Höhe des Pfades, beim Hinabblicken in die unermessliche Tiefe, schwindeln; die feuersprühenden Rosse, welche bald inne wurden, dass sie es nicht mit ihrem bisherigen Meister, sondern mit einem des Geschäftes ungewohnten Neuling zu thun hatten, wichen aus dem vorgeschriebenen Geleise der steilen Himmelsbahn und irrten zuerst seitwärts zu den nördlichen und hyperboreischen Völkerschaften. Diese, gequält von der urplötzlichen Hitze, die über ihren Häuptern glühte, tauchten in die kühlen Gewässer der Meere, Seen und Flüsse unter, während die Bewohner des Südens vor grimmiger Kälte erstarrten. Sodann schweifte das ungehorsame Gespann zur Linken ab, und da zu dem Schwindel des Phaëthon auch noch der Schrecken vor den über seinem Kopfe schwebenden Ungeheuern des Thierkreises, dem Krebse und Scorpion, hinzukam, bemühte er sich die Pferde näher dem Erdboden zuzulenken. Dies glückte ihm zwar, verursachte aber die bösesten Folgen. Alles gerieth unter ihm in Flammen, die Waldungen ganzer Landstriche brannten an, die dampfenden Meere und sämmtliche Gewässer Afrika's trockneten aus, die Quellen versiegten und die Menschen verdursteten, die raucherfüllte Erde barst auseinander und die Sonnen-

strahlen erleuchteten auf ein Weilchen selbst den nachtfinsteren Tartărus. Vergebens suchte der erschöpfte Jüngling die schnaubenden Rosse wieder in das rechte Geleis zurückzubringen; sie gehorchten nicht mehr seinen schwachen Händen und die Zügel entglitten dem Verzweiflungsvollen! Da warf Zeus aus der Höhe einen Blick auf den grausenhaften Brand, welcher über der Erde ausgebrochen war; er gewahrte nicht sobald die Ursache des Vorgangs und die durch denselben angerichtete unbeschreibliche Verwüstung, als er fürchtete, auch der Olympus mit seinen Götterwohnungen möchte zuletzt Feuer fangen. Zornig schleuderte er flugs, weil es kein anderes Mittel gab, den Weltbrand zu verhüten, nach dem verwegenen Jüngling seinen allvernichtenden Blitzstrahl. Phaëthon fiel, von dem Sonnenwagen herabgeschmettert, in den durch Oberitalien strömenden Eridănus oder Padus (Po) und fand, eine schon halbverbrannte Leiche, in den siedenden Wellen sein Grab. Die Rosse des Sonnengottes rissen sich los und zerstreuten sich in scheuer Flucht, das eine dahin, das andere dorthin. Nunmehr liess sich das Unheil der beispiellosen Fahrt überschauen. Die Aethiopier und Indier waren von der unmässigen Gluth schwarzgesengt, die Reiche Libyens eine Wüste geworden, die Flüsse Ganges, Tanăïs, Xanthus, Nil, Tiber, Rhein, Rhodănus und Tajus ihres Wassers völlig beraubt und die Gebirgskämme Caucăsus, Taurus, Tmolus, Ida, Hämus, Helicon, Athos und Aetna verbreiteten, lodernd und flammend, Tageshelle über die Erde und ersetzten die unterbrochene Erleuchtung der Welt. Und dieses war für den Augenblick ein wahrhafter Nutzen, wenn nicht vollkommene Finsterniss herrschen sollte. Denn Helios, getheilt zwischen Gram um den Verlust seines theuern Sohnes und zwischen Zorn über die Ermordung desselben durch Zeus, mochte sein tägliches Amt nicht ferner verwalten; nur langsam liess sich der untröstliche Vater bestimmen, die geflüchteten Rosse wieder einzufangen und an das alte Geschirr zu fesseln. Clymene, die unglückliche Mutter des Phaëthon wurde wahnsinnig vor Schmerz;

seine sieben Schwestern, gemeinschaftlich die Phaëthontiāden, auch Heliāden genannt, gingen den Leichnam im Bett des Eridanus suchen. Nachdem sie ihn gefunden und bestattet hatten, klagten sie so lange um seinen Grufthügel, bis sie von den Göttern aus Mitleid die Gestalt von Schwarzpappeln erhielten, die jedoch in ihren Baumkörpern fortweinten und Thränen vergossen, welche zu dem allberühmten, im nördlichen Europa entdeckten Bernstein (Electron) geronnen. Ein Freund des umgekommenen Sonnenlenkers endlich, Namens *Cycnus*, starb aus Trauer und wurde sterbend von Apollo in einen Vogel verwandelt, der nach ihm *Schwan* (Cycnus) hiess.

Phaon (griech.), ein Mann von der Insel Lesbos, welcher die Armen ohne Fährgeld nach dem Festlande überzusetzen pflegte. Auch der Göttin *Venus* (Aphrodite), welche die Gestalt einer hülflosen alten Frau angenommen hatte, erwies er diesen Dienst; eine Erprobung seiner Redlichkeit, wofür sie ihn verjüngte und mit solcher Schönheit beschenkte, dass er jedes Frauenherz entzückte. Die Sage meldet, dass *Sappho*, die Landsmännin des Phaon, als sie ihre Liebe unerwiedert sah, um seinetwillen sich von einem Felsen der Insel Leucadia in das Meer stürzte.

Phantăsus (griech.), s. Hypnos.

Phegeus (griech.), s. Alcmäon.

Phelo (chinesisch), der berühmte Mann, welcher das *Salz* erfand, aber das undankbare Vaterland verliess, weil man sein Verdienst nicht anerkannte. Die Chinesen, als sie späterhin ihr Unrecht einsahen, erklärten ihn für ein göttliches Wesen und weihten ihm ein Fest, welches jeden Sommer stattfindet, und wobei sie den Verstossenen überall emsig suchen. Luft, Wasser und Erde wird durchforscht, aber vor der Hand vergebens; man findet ihn leider erst, wenn die Welt untergeht, ein Ereigniss, dessen Vorbote sein Wiedererscheinen ist.

Phemonŏë (griech.), die erste Priesterin (Pythias) des Apollo zu Delphi, eine Tochter dieses Gottes und die Erfinderin des Hexameters, eines Verses, worin man die frühsten Orakelsprüche ertheilte.

Pheres (griech.), ein Äolīde, Sohn des *Cretheus* und der *Tyro*, s. Admētus.

Philammon (griech.), der Erfinder des *Tanzes*, ein Sohn des *Apollo* und der *Chiŏne*, eines Weibes, das sich rühmte, schöner als Diāna zu sein, und desshalb von dieser Göttin Pfeilen getödtet wurde. Philammon war zugleich ein gewaltiger Sänger und Vater eines solchen, s. Thamyris.

Philēmon (griech.), s. Baucis.

Philoctētes (griech.), der Sohn des Äolīden *Pöas* und der *Demonassa*, König zu Meliböa in Thessalien, ein trefflicher Schütze, welcher Pfeile und Bogen des *Hercules* geerbt hatte. Denn als der Letztere, gefoltert von mörderischen Qualen, auf den Berg Oeta sich tragen lassen und den von seinem Sohne Hyllus errichteten Scheiterhaufen erstiegen, verstand sich nur der unter den Zuschauern befindliche junge Sohn des Pöas zur Anzündung des Holzstosses; für welchen Dienst er denn von dem sterbenden Heros die genannten Waffen zum Geschenk erhielt. Nach einer andern Sage jedoch, die rücksichtlich der Zeit grössere Wahrscheinlichkeit für sich hat, war es Pöas selbst, dem dieses Glück auf dem Oeta widerfuhr; von dem Vater sei alsdann Köcher und Bogen auf den Sohn übergegangen und zwar bei folgender Gelegenheit. Philoctetes sah sich veranlasst, an dem grossen griechischen Heerzuge wider Troja Theil zu nehmen; er hatte zu den Freiern der schönen Helĕna gehört und sich ebenfalls durch Eidschwur verpflichtet, den künftigen Gatten derselben in seinem Rechte zu schirmen. Daher musste er die von Paris geraubte Helena zurückerkämpfen helfen und die von Agamemnon befehligte Flotte mit seinen Schiffen vermehren. Unterwegs indessen, als das Heer an der kleinen Insel Chryse gelandet war, um den Göttern ein feierliches Opfer zu bringen, traf ihn ein schweres Unglück. Blos Philoctetes kannte den berühmten Altar, auf welchem bereits die Argonauten sowohl als Hercules bei ihren glücklichen Fahrten um die Gunst der Götter geworben hatten, und wo man jetzt, diesen Beispielen ge-

treu, den Segen des Himmels wieder anzuflehen gedachte. Er ging also voraus, um die Stelle zu zeigen; da fuhr plötzlich eine Natter, die den Altar bewachte, aus dem immergrünen Dickicht und stach den Wegweiser in den Fuss. Nach andern Angaben verletzte ihn einer seiner Pfeile, welcher zufällig aus dem Köcher glitt, bei diesem oder einem ähnlichen Begebniss; und die von Hercules geerbten Geschosse waren bekanntlich mit dem tödtlichen Gifte der lernäischen Hyder getränkt. Genug, nach vollbrachtem Opfer segelten die Griechen weiter, die Fusswunde des Philoctetes aber war unheilbar und erregte einen so pestartigen Geruch, dass es Niemand in seiner Nähe aushalten konnte; zugleich liess der Held fortwährend, in Folge der Fieberanfälle, ein unerträgliches Jammergeschrei hören. Die Griechenfürsten beschlossen desshalb den lästigen Gefährten, von welchem sie ohnehin keinen Nutzen für den Krieg mehr hofften, sich vom Halse zu schaffen; sobald sie die Insel Lemnos erreicht, setzten sie den Unglücklichen, als er just in Schlaf versunken lag, an einer wüsten Uferstelle heimlich aus, nahmen seine sieben Fahrzeuge mit und schifften von dannen. Schrecklich war das Erwachen des Philoctetes in der traurigen Einöde; vergebens klagte er sein Leid den Göttern, vergebens wünschte er auf das Haupt der treulosen Genossen, die ihn so heimtückisch verlassen hatten, die Flüche des Himmels herab, vergebens auch ersuchte er die fremden Schiffer, die bisweilen daselbst Anker warfen, ihn aus



dem Eilande zu erlösen oder seinem Vater Pöas die Botschaft mitzutheilen, damit er den verunglückten Sohn nach Hause rette. Er schleppte sein sieches Leben, mühsam am Stab hinkriechend und oft mit dem Hungertode ringend, eine Reihe von Jahren in jener Wildniss hin. Unter vielen andern dramatischen Dichtern, deren Werke verloren gegangen sind, schildert Sophokles in

seiner auf uns gekommenen Tragödie „Philoctetes" das unsägliche Elend sowohl als die nachmalige Befreiung des Helden. Denn die Stunde derselben schlug endlich. Der gefangene Seher Helĕnus, ein Sohn des Priămus, hatte den vor Troja streitenden Griechen geweissagt, die Stadt könne nur unter der dreifachen Bedingung erobert werden, dass man die in Elis begrabenen Gebeine des vergötterten Pelops, zweitens den auf der Insel Scyrus (Skyros) lebenden Sohn des inzwischen gefallenen Achilles, Namens *Neoptolĕmus* oder *Pyrrhus*, und drittens den auf Lemnos ausgesetzten Philoctetes mit den Schusswaffen des Hercules vor die feindlichen Mauern herbeischaffe. Aus diesem Seherspruch ergab sich zugleich die eigentliche Ursache, warum der Sohn des Pöas in so schlimmes Unheil gerathen; es war vom Verhängniss bestimmt worden, dass die Belagerung Troja's zehn Jahre dauern sollte. Wäre nun der Held gleichzeitig mit den übrigen Heerführern unter den Mauern erschienen, so würde der Sieg, durch die unfehlbaren Geschosse desselben, in weit kürzerer Frist entschieden worden sein. So aber hielt ihn, vermöge der Fusswunde, die Macht der Unsterblichen so lange fern, bis der erwähnte Zeitraum seinem Ende nahte. Nachdem man daher die beiden ersten Punkte des Seherspruchs erfüllt, die zauberkräftigen Reste jenes alten Helden und den jugendlichen Sohn des Achilles in das Lager geholt, beeilte man sich auch den bislang missachteten Mann, ohne dessen Beihülfe alles bisherige Blutvergiessen vergebens gewesen wäre, auf das Schlachtfeld zu rufen. *Odysseus* (Ulysses) und *Neoptolĕmus* (nach Andern Diomēdes) reisten im Auftrage des Königs Agamemnon und seines Bruders gen Lemnos, um Schritte zur Aussöhnung mit dem Kranken zu thun. Dies war ein äusserst missliches Geschäft; der erbitterte Inhaber der stolzen Waffen mochte nichts von einem Zuge nach Troja hören, bis Hercules selbst aus dem Olympus niederstieg und durch seine Vorstellungen den Groll überwand, dessen Flamme, fort und fort wachsend, im Busen des Philoctetes so lange gelodert hatte. Der Halbgott versprach ihm zu-

erst die Heilung seines Fusses, sodann Ruhm, Sieg und Beute. Alles geschah, wie der Seher und Hercules vorausverkündigt. Im zehnten Jahre langte der Sohn des Pöas vor der belagerten Veste an; Asklepios oder Machāon, die mit göttlicher Kunst ausgerüsteten Aerzte des Griechenheeres, versenkten ihn alsbald in tiefen Schlaf, schnitten dann die alte Wunde aus und verbanden den Fuss mit balsamischen Kräutern, so dass der Dulder von seiner namenlosen Pein genesen konnte. Vollkommen wieder hergestellt, streckte er durch einen Pfeil des wunderbaren Bogens den Räuber der Helena hin, und nachdem der Urheber des Kriegs gebüsst hatte, widerstand Troja nicht lange mehr, die Griechen kehrten ruhmgekrönt heim, unter ihnen Philoctetes. Das Schicksal vergönnte ihm indessen nicht, in der väterlichen Oetaflur zu sterben. Sei es, dass ihn ein Aufruhr aus seinem Königreiche trieb oder ein Schiffbruch nach Unteritalien verschlug, kurz, der Held gründete in dem letztgenannten Lande ein Paar Niederlassungen, ruhte von seinen langen Irrsalen aus, baute dem Apollo einen Tempel und weihte diesem Gott den unüberwindlichen Bogen. Zuletzt fiel er während eines Kriegs, der zwischen älteren und neueren Colonisten jener italischen Gefilde ausgebrochen war.

Philomēle (griech.), die Nachtigall, s. Procne und vergl. Aēdon.

Philȳra (griech.), s. Chiron.

Phineus (griech.), König von Salmydessus in Thracien, ein Sohn des *Agēnor*, Königs von Phönicien. Wie Cadmus und seine andern Brüder durch den Vater ausgeschickt, die geraubte Schwester Eurōpa zu suchen, liess er sich in Thracien nieder, wo er *Cleopătra*, eine Tochter des Windgottes *Borĕas*, heirathete. Die Gattin indessen starb, zwei Söhne hinterlassend, Namens *Plexippus* und *Pandīon*, die von ihrem Vater ein böses Weib, *Idäa*, die Tochter des Scythenkönigs Dardănus, zur Stiefmutter erhielten. Demzufolge stürzte das ganze Herrscherhaus in unsäglichen Jammer. Auf die Verläumdung der Idäa, welche vorgab, die Stiefkinder wollten ihrer

Ehre Gewalt anthun, beging Phineus die unnatürliche Handlung, den beiden Söhnen die Augen auszustechen; andere Sagen fügen hinzu, dass er sie überdies auf eine unerhörte Weise marterte, indem er gebot, die Jünglinge zur Hälfte des Leibes in die Erde einzugraben und fortwährend mit Ruthen zu stäupen. Boreas, sein Schwiegervater, rächte diese Barbarei dadurch, dass er den König ebenfalls blendete; dabei liessen es die Götter nicht bewenden, sie sandten dem Uebelthäter die scheusslichen *Harpyien* zu, welche ihm die vorgesetzten Speisen theils von dem Munde wegrissen und verschlangen, theils dasjenige, was sie nicht fressen konnten, dermassen mit Unrath besudelten, dass es ungeniessbar wurde. Schon war der Blinde, der sich auf keine Art zu helfen vermochte, nach und nach zum Skelett herabgeschwunden und an den Rand des Hungertodes gebracht, als die nach Colchis segelnden *Argonauten* die Küste des Landes berührten. Phineus, der von Apollo für den Verlust seines Augenlichts mit der Gabe der Weissagung entschädigt worden, empfing sie gastfreundschaftlich und versprach ihnen nützliche Winke für ihren weiteren Seezug, wofern sie ihn vom Verderben retteten. Die Abenteurer erbarmten sich des Unglücklichen, der zur Erkenntniss seines Frevels gebracht war. Die Helden *Calaïs* und *Zetes*, zwei Söhne des Boreas, eigneten sich am besten zur Vertreibung der Unholdinnen, deren Gestalt unter Harpyien beschrieben ist; denn sie hatten Flügel wie diese und verjagten daher mit Leichtigkeit die gefrässigen Peinigerinnen nicht nur aus Haus und Reich des Königs, sondern verfolgten sie auch eine Strecke über das jonische Meer, bis sie an ein Paar Inseln kamen, wo man ihnen rieth umzukehren. Hierauf gaben sie ihren Neffen, dem geblendeten Söhnepaar der Cleopatra, Gesicht und Gesundheit wieder; die ruchlose Stiefmutter Idäa hingegen ward an ihren eigenen Vater Dardanus ausgeliefert und von diesem zum Tode verurtheilt. Als die Argonauten wieder aufbrachen, warnte der dankbare Phineus sie vor den Symplegaden, jenen lebendigen Felsenthorflügeln, durch

welche sie schiffen mussten, um in das schwarze Meer nach Colchis zu gelangen; er machte ihnen den Vorschlag, eine Taube vorausfliegen zu lassen, die ihnen den Weg andeute, den das Schiff durch den Engpass nehmen müsse. S. Argonauten.

Phlegĕthon (griech.), s. Tartărus.

Phlegyas (griech.), s. Tartărus.

Phöbe (griech.), eine Titanin, s. Latōna.

Phöbus (griech.), s. Apollo.

Phocus (griech.), s. Äăcus und Peleus.

Phönix (griech.-ägypt.), das Symbol der *Ewigkeit*, ein heiliger Wundervogel, der ungefähr die Grösse und Gestalt eines Adlers hat und von Gefieder theils goldfarbig, theils roth ist. Man erzählt von ihm, dass er, in gewissen Zeiträumen, sich selbst einen Scheiterhaufen aus lauter Zimmetrinde und anderm wohlriechenden Holz zusammenschichte und sich selbst darauf verbrenne, in der Absicht, wieder jung zu werden. Aus dem Aschenhäufchen nämlich, sagen die Einen, entstehe ein Wurm, welcher sich unter dem erwärmenden Sonnenstrahle zu einem neuen Phönix entwickele, wie aus der Raupe der Schmetterling kriecht; Andere behaupten, dass er unmittelbar aus seiner Asche sich wieder erhebe, noch Andere, dass er sich in seinem Neste verbrenne, welchem er zuvor die Kraft seiner Verjüngung und Wiedergebärung mitgetheilt. Die Heimath dieses fabelhaften Geschöpfes soll Arabien oder Indien sein; von dort komme dasselbe nur alle 500 Jahre nach Aegypten, jedesmal wenn sein Vater gestorben sei, der von ihm zu Heliopolis, in dem Tempel der Sonne, bestattet werde. Statt des Sarges bereite der Vogel eine hohle eiförmige Kapsel, worein er den Leichnam des Vaters stecke; dann trage er das Ganze zur Beisetzung an den erwähnten Ort. Die alten Aegypter, vermuthet man, haben sich unter dem Bilde des Phönix nichts weiter als einen grossen mehrhundertjährigen Zeitabschnitt versinnbildlichen wollen; woran man denn späterhin die obige Vorstellung von der Verjüngung und Ewigkeit geknüpft. — Ausserdem führen zwei Männer diesen Namen; der eine,

ein Sohn des phönizischen Königs *Agēnor*, ausgesandt mit seinen Brüdern, die geraubte *Eurōpa* zu suchen, blieb in Africa und gab den Puniern ihre Benennung. Der andere Phönix war ein Freund des *Peleus* und begleitete dessen Sohn Achilles nach Troja.

Phorcȳden oder Phorcīden (griech.), s. Gräen.

Phorcys, auch Phorcus (griech.), der Vater der *Phorcyden* oder *Gräen* und ihrer Schwestern, der *Gorgōnen*, wie auch des *hesperischen* Lindwurms, war ein Sohn des *Pontus* und der *Gäa* (Erde) und vermählt mit seiner Schwester *Ceto*, welche ihm die genannten Ungeheuer gebar. Einige Sagen machen diesen Meergott auch zum Vater der Nymphe Thoōsa, welche die Mutter des Cyclopen Polyphēmus wurde, der schrecklichen Seeriesin Scylla und anderer grotesker Meerungethüme, von welchen die Schiffer bei ihrer Heimkehr aus fernen Ländern erzählten.

Phorōneus (griech.), ein Sohn des Flussgottes *Inăchus* und der Oceanĭde *Melia*, der Bruder der gehörnten *Jo*, entwilderte sein Reich, den ganzen Peloponnes, während einer sechzigjährigen Regierung durch so weise Gesetze, dass die Griechen von ihm ihre Zeitrechnung anfingen. Er soll ungefähr achtzehn Jahrhunderte vor Christus geherrscht haben, so dass er die grosse ogygische Ueberschwemmung erlebte, und mit der Nymphe *Laodĭce* vermählt gewesen sein, für deren Kinder eine Sohn *Apis* und eine Tochter *Niŏbe* gelten. Von der Letztern behauptet die Sage, dass sie die erste Sterbliche war, welche Zeus mit seiner Gunst beschenkte; sie gebar ihm die Könige Argus und Pelasgus.

Phosphŏrus (griech.), s. Lucĭfer (römisch).

Phrixus (griech.), ein Sohn des Äoliden *Athămas*, Königs in Böotien, und der frühzeitig hingerafften *Nephĕle*, verdankt seinen Ruhm dem göttlichen Widder, nach dessen goldenem Felle die *Argonauten* schifften. Er hatte eine Schwester, genannt *Helle*. Wie und warum er nebst derselben aus der Heimath entfliehen musste, ist unter Athămas erzählt, wo zugleich bemerkt worden, dass die verstorbene Mutter ihre beiden schutzlosen Kinder

aus der grausamen Stiefmutter Händen durch ein ganz eigenthümliches Mittel rettete. Sie schickte ihnen insgeheim aus dem Himmel einen Widder zu, dessen Ursprung und Eigenschaften folgendermassen angegeben werden. Der Thracier *Bisaltes*, ein Sohn des Sonnengottes (Helios) und der Erde (Gäa), hatte eine Tochter, Namens *Theophăne*, die eine so vollendete Schönheit war, dass selbst der Meergott *Poseidon* (Neptun) in Liebe zu ihr entbrannte und sie auf das Eiland Crinissa wegführte. Die übrigen Freier indessen folgten der Spur der Geraubten und suchten sie daselbst auf; sofort verwandelte desshalb Poseidon alle Bewohner jener Insel in Thiere, die reizende Theophane in ein Schaf und sich selbst in einen Widder. Der Sprössling, den er hierauf mit ihr erzeugte, war natürlicherweise kein Wesen von Menschengestalt, sondern ein Schafbock, welcher den Namen *Chrysomallus* von seinem Fell erhielt, das *goldwollig* war. Zugleich konnte dieses Geschöpf fliegen oder schwimmen und besass sogar die Fähigkeit zu sprechen. Um ihrem bedrängten Kinderpaar also zur Flucht zu verhelfen, bat sich Nephele den Widdersohn des Poseidon aus. Phrixus setzte sich bei Nacht mit der Schwester darauf und entrann den heimathlichen Gestaden, über das Meer hinschwebend; leider fiel Helle, wie unter Athămas ebenfalls erwähnt ist, von dem Rücken des Thieres herab und ertrank in der brausenden Seefluth, da das Dunkel ihren brüderlichen Gefährten hinderte, sie herauszuziehen. Dieser jedoch traf wohlbehalten in Colchis am schwarzen Meere ein, wo der redende Goldwidder seinem Reiter gebot, er solle ihn dem Zeus schlachten, das abgezogene Fell dem Ares (Mars) weihen und in einem heiligen Haine desselben aufhängen. Er gehorchte und sah sich in dem von seiner Heimath weit entfernten Lande von jeder Gefahr befreit; der daselbst herrschende König *Äētes* vermählte den Gast mit *Chalciŏpe*, einer seiner Töchter. Aus der Ehe entsprangen mehrere Söhne, die sich späterhin nach Griechenland aufmachten, um ihres Vaters Erbe zu fordern; sie litten aber unterwegs Schiffbruch und wurden von den Argo-

nauten auf einer wüsten Insel des schwarzen Meeres angetroffen, als dieselben, unter Anführung des Jason, nach Colchis segelten, von Pelias beauftragt, das goldene Vliess des wunderbaren Widders zu holen. Das letztere war, nach dem Tode des Phrixus, in den Besitz des colchischen Königs übergegangen und unter die Obhut eines furchtbaren Drachen gestellt, der es fortwährend in jener Waldschlucht mit immerwachen Augen umkreiste. Die Fahrt nach diesem Kleinod, so wie die Veranlassung dazu ist unter Argonauten berichtet.

Phthas (ägypt.), wörtlich der „Eröffner", ein uraltes Götterwesen, das man vorzüglich in Memphis verehrte. Aus dem Weltei des *Cneph* soll auch dieser Gott entsprungen sein. Die Griechen und Römer verglichen ihn, vielleicht ohne rechten Grund mit ihrem *Hephästos* (Vulcānus); denn er war mehr ein Schutzhort der Weisheit, des Königthums und der Priesterschaft. Sein Dienst, der auf Phönizien zurückzuweisen scheint, wurde nachmals durch den des *Osīris* in den Hintergrund gedrängt. Auf alten Denkmälern bildet man ihn gewöhnlich als einen Zwerg mit Krummstab ab, in einem Nachen fahrend, worin er mit eng aneinander geschlossenen Füssen steht; zuweilen gab man ihm den Kopf eines Käfers oder auch eines Falken. Denn diese Geschöpfe, nebst dem Löwen und Schafe, waren ihm geheiligt, wie auch das Ei, weil er jenem Weltei, der erwähnten Mythe nach, das Leben verdankte. Wie unter Cabīren gesagt ist, gesellte man den Phthas häufig diesen sieben Götterwesen bei, worin man die sieben Planeten der Alten erkennt, und zwar als achten Gott und als Vorsteher derselben.

Phyllis (griech.), die liebliche Tochter des Königs *Sithon* von Thracien, schenkte dem tapfern *Demophŏon*, einem Sohne des berühmten *Theseus*, ihre innigste Zuneigung. Sie erblickte den schönen Helden, als er eben von der Zerstörung Troja's siegreich heimzog, an dem Hofe ihres Vaters. Der Gast liess ihre Liebe nicht unerwiedert, musste aber vor der Vermählung nach seiner Vaterstadt Athen reisen, um die Herrschaft des Reichs

sich zu sichern und seinen Hausstand zu ordnen. Er trennte sich von der Braut mit dem festen Versprechen, binnen einer bestimmten Zeit zurückzukehren. Allein die angegebene Frist verstrich viermal, ohne dass der Verlobte Wort hielt; vergebens eilte Phyllis, getrieben von heisser Sehnsucht, tagtäglich neunmal an das Meergestade und schaute nach dem Wimpel des Schiffes aus, von welchem sie hoffte, dass es den Trauten über die Wogen herbeiführen werde. Zuletzt wähnte sich die Jungfrau von ihm treuloserweise vergessen; der Gram tödtete sie oder sie raubte sich aus Verzweiflung eigenhändig das Leben. Die Götter verwandelten die Sterbende mitleidig in einen Baum, dessen Stamm Demophoon traurig umarmte, als er zu spät für die Rettung der Geliebten eintraf; doch fühlte der Holzleib die Nähe des treuen Bräutigams. Sanftklagende Blätter entsprossten aus den schlanken Zweigen.

Pierīden (griech.), s. Musen.

Pikollos und Pikullos (altpreuss.), s. Perkunos.

Plejāden (griech.), die *sieben* an den Himmel versetzten Töchter des Titanen *Atlas* und der Oceanide *Pleïŏne*, von welcher sie ihre gemeinschaftliche Benennung hatten. Einzeln heissen sie: Electra, Celäno, Taygĕte, Halcyŏne, Maja, Merŏpe und Sterŏpe; nach ihrem Vater zusammen auch Atlantīden. Ausser Merŏpe, welche die Gemahlin des sterblichen *Sisўphus* wurde, genossen alle Uebrigen den Vorzug, von Göttern geliebt zu werden, Electra, Maja und Taygete von Zeus, Celäno und Halcyone von Poseidon, und Merope von Ares. Sie zogen aber auch die Augen des schönen *Orīon* auf sich; der Riese verfolgte sie sieben Jahre lang mit leidenschaftlichem Ungestüm, worauf sich Zeus ihrer erbarmte und sie an den Himmel versetzte, um sie vor diesem Liebhaber in Sicherheit zu bringen. Seitdem bilden die sieben Schwestern das auf dem Rücken des Stiers im Thierkreise prangende Gestirn, welches von uns Siebengestirn oder „Gluckhenne“ genannt wird, von den Römern *Frühlingsgestirn* (Vergiliä), weil sein heliakalischer Aufgang im Lenz stattfand, von den Griechen *Plejadengestirn*;

letzteren Namen erklärte man durch „Schifffahrtsgestirn“, indem die Schifffahrt in der ersten Maihälfte begann, wo die sieben Sterne aufgingen, und in der ersten Novemberhälfte endigte, wo sie untergingen. Der siebente Stern ist für ein unbewaffnetes Auge nur sichtbar, wenn es vorzüglich scharf ist; er gilt für den Stern der Merope, welche sich den Blicken zu entziehen trachtet, weil sie sich schämt, dass sie, wie oben bemerkt ist, die einzige von ihren Schwestern gewesen, die einen Sterblichen zum Geliebten hatte. Uebrigens beschenkte Pleïone ihren Gatten auch mit einer Anzahl anderer Töchter, den Hyăden, die ebenfalls am Himmel glänzen.

Pluto (griech. Pluton), der finsterlockige und ernste Gott des *Schattenreiches*, sonst auch Hades und Hadōneus, von den Römern auch bisweilen Orcus genannt, war ein Sohn des *Saturnus* (Kronos) und der *Rhea*, der Bruder des *Jupiter* und *Neptūnus*. Ihm fiel bei der Weltheilung, die nach Besiegung der Titānen stattfand, das unterirdische Todtenreich zu, die nebelvolle Welt des Dunkels; worüber man Jupiter nachlese. Er gehörte also nicht zu den sogenannten *zwölf* grossen olympischen Göttern, die im Lichte der Sonne lebten. Die Cyclōpen, welche er aus ihrem Gefängnisse befreien half, als der grosse Krieg der neuen Götter um die Herrschaft beginnen sollte, bedankten sich bei ihm durch Verfertigung eines Helmes, welcher ihn und Jeden, der sich damit bedeckte, unsichtbar machte. Seine Gemahlin war Proserpĭna (Persephŏne), eine Tochter des Jupiter und der *Ceres* (Demēter.) Wir sehen ihn hier an der Seite derselben auf dem Throne sitzen. Von ihrer Ver-



mählung handelt die bekannte und vielfach ausgemalte Sage von dem „Raube der Proserpina", die unter Ceres berichtet ist; Pluto durfte nicht hoffen, in den düstern Räumen seines Reiches eine seiner würdige Gattin zu finden, also musste er wohl seine Blicke auf die Oberwelt richten. Welche Schöne aber hätte sich je entschliessen sollen, in eben diese nächtigen Schlünde an seiner Hand hinabzusteigen? Die jugendliche Proserpina, die er eines Tages gewahrte, gefiel dem auf Freiersfüssen gehenden Todtenbeherrscher ausserordentlich; auch hatte er das Glück, die geheime Zusage ihres Vaters zu erhalten, dass sie seine rechtmässige Gemahlin werden solle. Auf ihre und ihrer Mutter Einwilligung indessen durfte er nimmer zählen. Es blieb ihm daher nichts als ein Gewaltschritt übrig; urplötzlich riss er die Verlobte aus dem Kreise ihrer Gespielinnen nach seinem Reiche weg, als sie harmlos mit denselben in dem lieblichen Ennathale der Insel Sicilien Blumen pflückte. Unbeschreiblich war die Ueberraschung und Erbitterung der betrogenen Ceres; durch ihren Groll bewirkte sie zuletzt, dass die Tochter wenigstens die Sommerhälfte des Jahres hindurch auf der Erde zubringen durfte. Ja, sie wäre sogar ganz wieder zur Oberwelt, an die heiteren Strahlen des Tages, zurückgekehrt, wenn nicht ein Zufall hindernd dazwischen getreten: blos wenn die Jungfrau streng gefastet habe, konnten ihr die Parzen die Auflösung der Ehe gestatten. Leider jedoch hatte sie die Bedingung verletzt und von einem in der Unterwelt wachsenden, sogenannten punischen Apfel gekostet, wodurch eine vollständige Zerreissung aller mit dem Schattenreich geknüpften Bande unmöglich geworden. So musste sich denn Proserpina gefallen lassen, die erhabene und zugleich furchtbare Königin der Schatten zu bleiben. Vergebens wagte einst *Theseus* und *Peirithöos* den tollkühnen Versuch, das reizende Götterweib aus der Unterwelt zu holen; freilich in der Absicht, dass sie die Gattin des letztgenannten Helden werde. Sie erwies sich dem rechtmässigen Gemahle treu, nachdem einmal das Schicksal sie zu der Seinigen gemacht; selbst bis

zur Eifersucht steigerte sich ihre Anhänglichkeit an denselben. Die Sage spricht, dass sie eine Geliebte des Gottes, Namens Menthe, in eine Krausmünzpflanze verwandelt habe. Doch schenkte sie ihm nicht die Freude des Kindersegens, ihre Ehe war unfruchtbar. Wir erblicken hier den Kopf der Schattenregentin nach einer syrakusischen Münze abgebildet; denn in Sicilien, ihrem Geburtslande, ehrte man sie besonders, ausserdem aber feierte man sie, zugleich mit ihrer Mutter Ceres, in den eleusinischen Mysterien. Was den Pluto selbst anlangt, so ist sein Reich unter Tartărus geschildert; er war ein strenger, aber durchaus gerechter Fürst der Todten, die von *Hermes* (Mercur) gebrachten und von dem Schiffer *Charon* übergeführten Seelen wurden von ihm gerichtet, die Guten nach Elysium, die Bösen nach dem eigentlichen Höllengebiet als ihrem Straforte verwiesen. Im Urtheilsprechen standen ihm mehrere Richter bei, namentlich die drei durch ihren edeln Lebenslauf ausgezeichneten Könige *Minos*, *Rhadamanthus* und *Äăcus*. Die Sterblichen bezeigten ihm, als einem der mächtigsten Götter, die grösste Ehrfurcht; sie verglichen ihn mit dem olympischen Zeus und nannten ihn den *Zeus des Schattenreichs*. Zwar liess er sich nicht durch Bitten, Thränen und Schmeicheleien zu andern Entschlüssen bewegen, als er einmal gefasst hatte, er lächelte nie und offenbarte einen stets harten Charakter; aber demungeachtet pries man ihn als einen wohlthätigen Hort, der in seiner Hand die Schlüssel der Erde trug und das Jahr mit Früchten segnete, was er um so leichter vermochte, als seine Gemahlin die Tochter der Ceres war. Es fehlte ihm sonach weder in Griechenland noch in Rom an prachtvollen Tempeln. Sein plastischer Charakter, sagt der



Mytholog Hirt, ist augenscheinlich seinem Brüderpaar nachgebildet. Den auffallenden Unterschied machen die Hauptbaare, welche, anstatt sich wie bei den beiden andern Brüdern über den Scheitel zu heben, bei ihm über die Stirn herabfallen. Diese Beschattung nimmt der Miene des unterirdischen Herrschers das Heitere der Majestät, welche in dem Antlitze des Zeus und Poseidon erscheint. Die Bildung des Pluto erhält dadurch das Ernste und Düstere des Richters, von dem Jeder Gerechtigkeit, doch keine Gnade erwarten darf. Er trägt das Mass auf dem Kopfe, als Symbol, dass er ohne Unterschied richtet, belohnt und straft. In Statuen und Büsten ist er mit der Tunica bekleidet; in Reliefs und Gemälden erscheint der Körper bis auf die Hüften nackt. Manchmal hat er auch den Kopf verschleiert. Man opferte ihm Stiere und Ziegen; Cypresse, Buchsbaum, Narzisse und die Pflanze Adiantum waren ihm geheiligt.

Plutus (griech.), der Gott des *Reichthums*, ein Sohn der *Ceres* (Demēter) und ihres ackerbauenden Freundes *Jasion*, ein blindes Götterwesen, welches man bald als einen Knaben mit dem Füllhorn, bald als ein von der Göttin Fortūna auf den Armen getragenes Kind darstellte, bald zum Begleiter der kunstfleissigen *Athēne* (Minerva) machte. Die Sage meldet, dass er ursprünglich sehend geboren worden; Zeus jedoch habe ihn mit Blindheit geschlagen, weil er sich vorgenommen, nur die guten und edeln Menschen zu beglücken, die reich zu sein verdienten. Aristophanes in seinem Lustspiel „Plutus“ schildert die Willkühr, womit der Gott seine Gaben austheilt; der witzige Schriftsteller Lukianos (Lucian) erweitert dieses Gemälde und umringt den Reichthumspender mit einem doppelten Kleeblatt von Gestalten, die seinem Charakter entsprechen sollen, mit der Thorheit, dem Betrug und Stolz, mit der Verweichlichung, dem Siechthum und der Schande.

Pluvius (römisch), der Regengott, s. Jupiter.

Pōas (griech.), s. Philoctētes.

Podaga (slavisch), der Gott des Wetters, von welchem

Ackerbau, Viehzucht, Jagd und Fischfang abhängt. S. Pogoda.

Podalirius (griech.), s. Äsculapius.

Pogoda (slavisch), mit dem Beiwort *dobra* (gut), der Gott des guten Wetters und des Frühlings.

Polias und Poliūchos (griech.), die Städtebeschützerin, s. Minerva.

Pollux und Castor (griech.), s. Dioscūren.

Polybus (griech.), s. Ödĭpus.

Polydectes (griech.), s. Perseus.

Polydōrus (griech.), s. Cadmus und Hecŭba.

Polyhymnia (griech.), wörtlich „die Gesangreiche", eine der neun *Musen* und zwar die Vorsteherin des *musikbegleiteten* Gesanges. Unter ihren Schwestern näherte sie sich also vorzugsweise der *Euterpe*, deren Amt Lyrik und Tonkunst überhaupt war. Indessen vertauschten mehrere Musen, die keinen ganz ausgeprägten Charakter hatten, zu verschiedenen Zeiten ihre Wirkungskreise; so galt denn auch Polyhymnia für die Muse der Beredtsamkeit und Mimik, obgleich ihr Name darauf nicht hindeutet. Sie wurde, wie die andern, als bekleidete Jungfrau dargestellt, meist den Zeigefinger der rechten Hand bedeutsam auf den Mund legend, oder eine Bücherrolle in der Hand tragend, übrigens sinnend und ernsthaft. Den Namen kürzte man häufig in Polymnia ab.



Polynīces (griech. Polyneikes), s. Ödĭpus.

Polyphēmus (griech.), ein Cyclop Siciliens, s. Cyclōpen und Ulysses (Odysseus).

Polytechnus (griech.), s. Aēdon.

Polyxèna (griech.), die jüngste Tochter des trojanischen Königs *Priămus* und der *Hecuba*, durch eine nachhomerische Sage mit den letzten Schicksalen des *Achilles* verflochten. Sie besass nämlich eine so ausserordentliche

diese zahlreiche Nachkommenschaft, sammt Schwiegersöhnen, Schwiegertöchtern und Enkeln, durch die jammervollsten Unfälle verlor, die in Folge des Vernichtungskrieges eintraten, der mit den Griechen wegen des Raubes der *Helĕna* ausgebrochen war, ist unter Hecuba und Paris geschildert. Da der König, trotz aller schlimmer Prophezeiungen, sich nicht entschliessen mochte, die ungerechte Sache des Frauenräubers im Stiche zu lassen, konnte das Ungewitter auch nicht abgewandt werden. Die Schläge desselben, geführt von 100,000 versammelten Griechenkämpfern, trafen mit wachsender Verderblichkeit Reich und Stadt; vergebens leisteten die Troer, deren Streitkräfte ungefähr 50,000 Mann betrugen, gelenkt von Hector und seinen Brüdern, auf der vom Meer bespülten Ebene die tapferste Gegenwehr. Vergebens eilte ihnen selbst Memnon, ein Verwandter des Priamus, mit einer Schaar aus Aegypten zu Hülfe; vergebens opferte die Amazonenkönigin Penthesilēa ihr Leben für die Belagerten auf. Der Tag, an welchem, wie Homer sagt, die heilige Veste nebst Priamus und den Völkern des lanzigen Priamus dahinsinken sollte, musste schauerlich anbrechen. Die bedeutendsten Vorkämpfer küssten der Reihe nach den blutigen Staub des Schlachtfeldes. Dagegen wankten die Griechen nicht, sie ersetzten ihre schweren Verluste durch frische Helden, die sie mit Leichtigkeit fort und fort herbeiriefen; der Sohn des Achilles, *Neoptolĕmus*, trat an die Stelle des berühmten Vaters, *Philoctētes* mit den unüberwindlichen Pfeilen des Hercules erschien zuletzt auf der Wahlstatt, wo der Krieg schon in das zehnte Jahr raste. Was indess die vielgeprüfte Beharrlichkeit der Belagerer kaum vermocht hätte, das bewirkte endlich eine denkwürdige List. *Epēus* (Epeios), ein Nachkomme des uralten Königs Äacus, baute ein hölzernes Riesenpferd, welches von solchem Umfange war, dass es einen Haufen Bewaffneter in seinem hohlen Bauche fassen konnte; *Athēne* (Minerva) selbst unterstützte bei der Arbeit den kunstfertigen Zimmermann. Das Griechenheer, anscheinend müde des langwierigen Blutvergiessens, verliess das

Thal, sprang in die Schiffe und segelte davon. Als die Troer diess sahen, strömten sie jubelnd aus der Stadt und betrachteten das zurückgebliebene gewaltige Ross theils neugierig, theils misstrauisch; ein verstellungsfähiger Mensch aber, Namens Sinon, von seinen griechischen Landsleuten angestiftet, begrüsste die bangenden und hoffenden Beschauer und machte ihnen weiss, dass, einem Orakel zufolge, das Heil Troja's von dem Holzkunstwerk abhänge. Er rathe ihnen, dasselbe in die Stadt zu schaffen; es sei der Athene heilig und die Griechen hätten es, bei ihrer Flucht, nicht mit fortbringen können. Umsonst warnten kluge Männer und Seher vor dem räthselhaften Dinge; der Priester *Laocöon* schleuderte sogar eine Wurflanze in den Holzleib des verdächtigen Ungethüms, dass es im Innern dröhnte wie von Waffengeklirr, allein das Schicksal wollte, dass er bald darauf jämmerlich umkam und dass die Menge glaubte, sein Tod sei für diesen kecken Versuch eine Strafe der Götter. Durch solch einen Umstand doppelt in ihrem Wahne bestärkt, schleppten die Troer den Holzgaul weg und rissen leichtsinnig eine Stelle der Stadtmauer ein, damit sie im Stande waren, das Beutestück bequem nach dem Marktplatz zu geleiten. Denn mit Absicht hatte der Werkmeister das Pferd so gigantisch angelegt, dass es nicht durch die Thore gezogen werden konnte. Die Nacht war unter festlichen Lustbarkeiten über Troja niedergesunken und Alles schlief harmlos; da öffnete das geheimnissvolle Ross seinen Riesenbauch, spie die darin verborgenen vornehmsten Griechenhelden aus und leckte, wie Aeschylus singt, seine Zunge satt am Königsblute. Gleichzeitig rückten die Griechen, die mit ihrer Flotte hinter einer benachbarten Insel gelauert hatten, durch die thörigterweise gebrochene Mauerlücke in die betrogene Stadt! Feuer und Schwert wütheten schonungslos, der greise Priamus gedachte anfangs, mitten in die feindlichen Haufen zu stürzen und ritterlich kämpfend zu sterben; allein später hatte er sich, auf Zureden der Hecuba, aus dem Rauch und Mordgewühle an einen Altar des Zeus geflüchtet. Dort sah er, wie Neop-

tolemus im Getümmel einen seiner Söhne niederstiess; ergrimmt darüber, schnellte er einen Pfeil nach dem grausamen Gegner ab, was zur Folge hatte, dass dieser auf den König losrannte, ihn bei den grauen Haaren zu Boden zerrte und durch einen Schwertstreich tödtete. Der Leichnam ward hierauf, mit abgehauenem Kopf, auf das freie Feld hinausgeworfen, eine Beute der Hunde. Ein solches Ende nahm der erste grosse Krieg, den die Griechen vereinigt führten; mit seinem Ausgange begann für sie eine neue Epoche.

Priapus (griech.), ein Sohn des *Bacchus* und der *Venus* (Aphrodite), anfangs ein Gott der Felder und Gärten, geboren zu Lampsăcus in Mysien, also neueren Ursprungs und ziemlich spät verehrt. Nachmals galt er überhaupt für einen Hort *ländlicher Fruchtbarkeit*, der Zeugung und Fortpflanzung; man verband mit ihm einen sehr üppigen Naturdienst, welcher in den letzten Jahrhunderten vor Christi Geburt und in den ersten nach Christus über Griechenland und Rom sich ausbreitete. Eigenthümlich an seinem Bildniss war ein gewisses, an morgenländische Götter erinnerndes Symbol der Fruchtbarkeit; im Schoosse des Gewandes trug er alle Gattungen von Früchten, in der Hand eine Hippe zum Schneiteln der Weinstöcke, häufig auch ein Füllhorn. Doch formte man seine Gestalt sehr verschieden und erblickte hier und da in dem Priapus vielleicht nur eine Verjüngung des Bacchus, dessen gelbdoldiger Epheukranz ihm von dem Hirtendichter Theŏkrit beigelegt wird. Denn die Heerden standen ebenfalls unter seiner Obhut, auch die Bienen und selbst der Fischfang. Man opferte ihm Fladen, Honig und Blumenkränze, besonders aber die ihm



geheiligten Esel. Die Mythe erzählt, dass die letztgenannten Thiere dem Priapus ein Paar Mal sich überaus feindselig zeigten; das Geblök derselben vereitelte seine Liebesabenteuer. Als er einst die jungfräuliche Vesta, die bei einer Lustfeier der Cybĕle eingeschlummert war, zu überraschen gedachte, schrie ein Esel des mitanwesenden Gastes Silēnus so gewaltig, dass die bedrohte Göttin erwachte und vor dem heranschleichenden Liebhaber sich retten konnte.

Procne (griech.), eine Tochter des attischen Königs *Pandīon*, die Schwester der *Philomēle*. Die letztere wurde mit *Tereus* vermählt, einem Sohne des Ares und Fürsten der nach Daulis in Phocien gekommenen Thracier, zur Belohnung dafür, dass er ihren Vater in einem Kriege unterstützt hatte, welcher mit dem Könige Labdăcus von Theben ausgebrochen war. Sie schenkte ihrem Gatten einen Sohn, Namens *Itys*. Später ging Tereus von Daulis nach Athen, den Schwiegervater zu besuchen; Philomele wünschte, dass er bei seiner Rückkehr die Procne mitbringen möchte. Dieses geschah, unterwegs aber entehrte er die Schwägerin gewaltthätig und schnitt ihr die Zunge aus, damit sein Verbrechen geheim bleibe. Die Unglückliche fand jedoch Gelegenheit, vermittelst eines kunstreichen weissen Gewebes, worauf sie ihr bitteres Schicksal in purpurnen Zeichen dargestellt, Philomele von dem Vorgefallenen zu unterrichten. Beide Schwestern kamen in der grausamsten Rache überein; sie schlachteten zusammen den kleinen Itys und tischten ihn gebraten dem Vater auf. Als dieser an den Ueberbleibseln des Mahles erkannte, was er genossen hatte, ergriff er ein Beil, um die ruchlosen Mörderinnen zu zerschmettern, welche schnell aus dem Hause flüchteten. Schon stand er im Begriff, sie einzuholen; da flehten sie angstvoll die Götter um Erbarmen an, und siehe, plötzlich flatterte das schuldbedeckte Kleein Vögel verwandelt umher. Philomele ward eine *Nachtigall*, welche beständig um den getödteten Sohn wehklagte, „Itys, Itys" jammernd; Procne eine *Schwalbe*, die sich an den Wohnungen der Menschen anbaute und

„Tereus, Tereus“ zirpte, doch mit abgestossenen Lauten, da ihre Zunge verstümmelt worden war; Tereus endlich, ihr Verfolger, ward ein *Wiedehopf*, welcher fortfuhr das suchende „Pu, Pu“ oder „Wo, Wo“ zu schreien. Nachtigall und Schwalbe erlitten überdies die Strafe theils ganzer, theils halber Schlaflosigkeit. Uebrigens verwechseln die alten Sagen häufig Namen und Geschicke beider Schwestern, so dass häufig Procne zur Nachtigall, Philomele zur Schwalbe wird; auch giebt es eine unter Aēdon erzählte Mythe, welche die grösste Aehnlichkeit mit dieser hat.

Procris (griech.), s. Cephălus.

Procrustes (griech.), der berüchtigte Folterer mit dem *Zwangsbett*, s. Theseus.

Prometheus (griech.), ein Sohn des Titanen *Japĕtus* und der Oceanide *Clymĕne* oder *Asia*, wörtlich der „Vorbedächtige“, ein voraussichtiger und tiefsinniger Titane, welchem dieser Eigenschaften wegen auch die Titanin *Themis*, die uralte Göttin der Weissagung, als Mutter zugeschrieben wurde. Denn die Letztere verwaltete ehedem, einer Sage nach, das von ihrer Erzeugerin *Gäa* (Erde) geerbte Orakel zu Delphi, welches viel später erst in Apollo's Besitz überging; sie konnte daher wohl ihren Sohn Prometheus mit jener Weisheit ausstatten, die ihn weit über alle Götter erhob und zu der denkwürdigen Rolle befähigte, welche er im Himmel und auf Erden spielte. Eine Anzahl Mythen zuvörderst machen ihn zum *Schöpfer der Menschen*; er habe mit kunstfertiger Hand eine götterähnliche Gestalt aus Wasser und Leim zusammengekittet, auch Erde, wie es heisst, oder thierische Bestandtheile dazugemischt und zugleich die *Thiere*, eine niedrigere Klasse von Wesen, aus verwandten Stoffen geformt. Als das neue Gebild des Menschen gebaut war, fehlte demselben noch die Hauptsache, das Leben. Die Einen sagen nun, er habe Feuer aus dem Himmel geholt und in die Brust seines Geschöpfes gesenkt; die Andern, *Athēne* (Minerva) sei erschienen und habe den todten Körper belebt, was uns das Werk eines Künstlers dadurch versinnbildlicht, dass er diese Göttin darstellt, wie sie

dem von Prometheus eben verfertigten Meisterstücke einen Schmetterling, das Symbol der Seele, auf den Kopf setzt, während hinter ihrem Rücken eine Schlange sich ringelt, die Klugheit der Lebenspenderin andeutend. Einer dritten Mythe zufolge brachte Athene dem Menschenschöpfer eine mit Nectar gefüllte Schale aus dem Olymp, wodurch man der seither regungslosen Bildmasse Leben und Geist einflösste; das Gefäss war zufällig so voll, dass etliche Tropfen des Götterweines zur Erde niederflossen, die von den Bienen, Seidenraupen und Spinnen aufgesogen wurden. Daher kommt es, dass diese Thiere einen Zauber der Kunst besitzen, den ihnen Niemand gelehrt hat, eine ihnen angeborene „Naturfertigkeit", eine Geschicklichkeit, wie sie nur der sinnige Mensch sich anzueignen vermag. Nach mehreren Sagen geschah die erwähnte Menschenschöpfung auf das Gebot des Zeus, oder doch mit Einwilligung des Götterkönigs; eine Angabe versichert ausdrücklich, er habe dem Prometheus und der Athene (freilich erst nach der Sündfluth unter Deucalion) die Weisung ertheilt, Bilder aus Schlamm zu formen, die sodann, einem zweiten Befehle gemäss, von den Winden angehaucht und belebt worden wären. Andere Sagen jedoch lassen vermuthen, dass die Erschaffung des Menschengeschlechts gegen den Willen des Zeus stattgefunden und eine der vielen Veranlassungen gewesen, die über den edeln Titanen die Ungnade des Höchsten herabgerufen. Denn ursprünglich, in ältester Zeit, bestand Freundschaft zwischen Beiden, gegründet auf die Verdienste, die der Sohn des Japetus um ihn und die andern olympischen Götter erworben. Diese erhoben sich nämlich wider die Titanen, die vormals unter *Kronos* (Satur-



nus), dem Nachfolger des Uränus, das Weltall beherrschten; Zeus, der Sohn des Kronos, zwang seinen Vater, durch das Brechmittel der Metis, die nach und nach verschlungenen Kinder von sich zu speien, und begann hierauf mit seinen Geschwistern den grossen Titanenkrieg. Der Ausgang war anfänglich zweifelhaft; Prometheus rieth seinen Verwandten zur List, er wusste von ihrer Grossmutter Gäa und von seiner Mutter Themis, dass offene Stärke und Tapferkeit ihnen nicht den Sieg verschaffen konnte. Allein sie verschmähten hochmüthig seinen Fingerzeig; da trat denn Prometheus und seine Mutter, die Sache ihres Stammes für verloren erachtend, auf die Parthei des Zeus über, welche dadurch in so entschiedenen Vortheil kam, dass die Wagschale des Kampfes sich bald zu ihren Gunsten neigte. Nach errungenem Siege, während die meisten andern Titanen sammt Kronos und Japetus gefangen im Tartarus lagen, bewies sich der neue Götterkönig dem wackern Bundesgenossen, der nicht aus blossem Wankelmuth von seinen Brüdern abgefallen war, für seine weise Mitwirkung dankbar; er liess die alte Stellung desselben unangefochten und die Eintracht zwischen dem jüngeren und älteren Gott dauerte so lange, bis die Vertheilung der Welt und der himmlischen Ehrenämter vorüber war. Um diese Frist lockerte sich das seitherige Bündniss immer mehr und mehr; die Herrschsucht und Lieblosigkeit des Zeus stiess mit der Milde und Gerechtigkeitsliebe des freien Titanen feindselig zusammen. Nach einer Anzahl Mythen, die von den obigen verschieden lauten, gilt Prometheus nicht für den Menschenschöpfer selbst, sondern blos für einen warmen *Menschenfreund* von erhabener Gesinnung; die Menschen waren unter dem Zepter des Kronos bereits erschaffen, aber befanden sich im jämmerlichsten Elend, und der Sohn des Japetus hielt sie seines Schutzes würdig. Er konnte es nicht gleichgültig mit ansehen, dass Zeus die unglücklichen Bewohner der Erde ganz ausser Obacht liess und ihnen allein keinen Genuss von seiner Herrschaft vergönnte, während sonst Jedermann reiche Gaben empfing. Ja, als der neue Weltlenker ihrer Hülflosigkeit

sich erinnerte, fasste er sogar den Entschluss, sie mit Stumpf und Stiel auszurotten, in den Tartarus zu vergraben und andere Geschöpfe an ihre Stelle zu setzen. Diesem grausamen Plane schob Prometheus kecken Muthes einen Riegel vor; er wusste den Götterkönig durch die Prophezeiung zu erschrecken, nur ein Sterblicher werde einst im Stande sein, ihn vor der Erfüllung des Fluches zu schützen, welchen Vater Kronos über sein Haupt ausgesprochen. Wie er nämlich ihn vom Throne gestossen, hatte Kronos bei seinem Sturze gerufen, so solle auch er wiederum der Weltherrschaft beraubt werden. Desshalb schenkte Zeus zwar nothgedrungen den Menschen das armselige Leben, allein für ihre Beglückung mochte er nicht das Geringste thun; Prometheus, ihr Retter, sorgte nun auch dafür, ihr Loos wenigstens erträglich zu gestalten, unbekümmert darüber, ob der hartherzige Gewalthaber damit einverstanden sei oder nicht. Er riss die Menschen aus dem bewustlosen Zustande, worin sie mehr Thieren als vernünftigen Wesen ähnlich schmachteten; er lehrte ihnen jede Art der Cultur und den Segen jeglicher Kunst, Ackerbau, Schifffahrt, Wissenschaft, Religion und Orakeldienst. Bei der Gelegenheit, wo er ihnen die Opfergebräuche vorschrieb, übervortheilte der Menschenfreund zugleich die Götter; er bereitete zwei verschiedene Haufen aus den Stücken eines zerlegten Schlachtstieres, den einen aus dem Fleisch und Fett der Eingeweide, den er listig einhüllte in die Haut und mit dem Magen überdeckte, den andern dagegen aus den Knochen, die er mit glänzenden Talgstreifen umwickelte. Zeus sollte nun für sich und seine Mitgötter wählen, und siehe, er liess sich durch den Schein blenden, wie der kluge Vertheiler im Voraus vermuthet hatte, und wählte — den Knochenhaufen. Das Beste des Opfermahles verblieb sonach künftighin den Menschen; denn sie opferten auf diese Weise fort, indem sie die Götter immer nur durch den Duft verbrannter Knochen ehrten. Allein dieser Betrug fachte den schon lange im Stillen brütenden Unwillen des Gewaltherrn, der sich so beispiellos verspottet sah, gegen

Prometheus zur heftigen Flamme an; zuerst suchte er sich an den ohnehin beklagenswerthen Menschen zu rächen, indem er ihnen alle nur erdenklichen Uebel auf den Hals schickte, wie unter P a n d ō r a erzählt ist. Sodann lauerte er auf eine passende Veranlassung, den bisher geschonten und seiner Macht wegen eigentlich immer gefürchteten Titanen zu züchtigen. Dieser fuhr fort dem Verbote zu trotzen, welches ihm untersagte, den Menschen ferner beizustehen. Nachdem er ihnen auch das traurige Vermögen, ihren eigenen Tod voraus zu sehen, das sie mit steter Angst erfüllte, wie ein sanfter Arzt dadurch entzogen und vertrieben hatte, dass er in ihren Busen den Heilquell der ewig jungen und süsströstlichen Hoffnung goss, mangelte ihnen noch ein unentbehrlicher Gegenstand, das *Feuer*. Prometheus wagte den kühnsten aller seither gewagten Schritte und überlieferte ihnen die genannte Himmelsgabe, so kostbar wie keine zweite; er begab sich heimlich nach der Insel Lemnos zum Schmiedeheerde des *Hephästos* (Vulcanus), stahl ihm ein Fünklein der göttlichen, aus dem Olymp stammenden Flamme und verschloss es in die markigen Hülsen einer hohlen Staude. So brachte er den vor dem Auslöschen gesicherten und fortglimmenden Zunder glücklich zu den Menschen, die bisher ohne dieses Element dahinkränkelten. Kaum erfuhr jedoch Zeus, dass der edelste aller Schätze entwendet und an die Sterblichen weggeschleudert sei, so brach das lange schon angesammelte Unwetter seines Zornes gegen den Titanen schonungslos aus: er winkte den ihm zur Seite stehenden beiden Dienern, dem Kraftgott und Gewaltgott, alsbald den Widerspenstigen zu ergreifen und an den östlichen Rand der von dem Oceănus umflossenen Erdscheibe fortzuschleppen, wo der Caucăsus sein vielgipfliges Haupt gegen die Gestirne erhob. Dort wartete schon der Schmiedegott Hephästos, unzerreissbare diamantene Fesseln in Bereitschaft haltend und von Zeus beauftragt, den Gefangenen an eine Felsenwand des genannten Gebirgs anzuheften. Nicht ohne tiefes Mitleid, das jedoch der dienstbare Kraftgott verhöhnte, schlug er dem unsterblichen

Sohne des Japetus mit Armspangen die Hände fest, sodann trieb er ihm einen flimmernden Demantkeil durch die Brust, hierauf legte er ihm Schulterbänder um den Leib, kettete ihm die Schenkel ein und nietete endlich vermittelst schwerer Ringbänder seine Füsse an. Solchergestalt hing denn Prometheus, ohne sich regen zu können, unter freiem Himmel und dem Wechsel der Witterung blossgestellt, an der steilen Gebirgswand des öden Caucasus eine Reihe von Jahren. Er war nicht unvorbereitet gewesen auf die Rache des Zeus, vielmehr von seiner Mutter Themis hinlänglich gewarnt worden vor der letzten Handlung, die er den Menschen zum Heil unternahm; aber eine so schreckliche Strafe hatte er gleichwohl nicht erwartet! Äschylus in seinem Trauerspiel „Prometheus" enthüllt uns die Gedanken des Gefesselten, welcher bei seinem Loos nicht verzagte; ein sicherer Strahl der Rettung, freilich in ferner Zukunft, leuchtete ihm. Er wusste, dass Zeus ihn lösen müsse, wofern er nicht, wie sein Vater Kronos, dessen Fluch nach Beseitigung der ersten Gefahr eine zweite heraufführte, das Weltzepter doch noch verlieren wolle. Auf diese Aussicht pochend, flehte er den grausamen Richter so wenig um Erbarmen an, dass er im Gegentheil ihm mit dem erwähnten Sturz laut drohte, dessen Abwendung blos in der Macht des vorauswissenden Titanen stand. Zeus suchte ihm das schlimme Geheimniss abzuringen, und als er nichts ausrichtete, vermehrte er die Qualen seines Opfers. Zunächst wurde der unselige Büsser sammt dem Felsenstück durch ein welterschütterndes Erdbeben in des Abgrunds Tiefen geschleudert und in ewige Nacht gestossen; sodann, nach Verlauf eines Zeitraums, als er immer noch trotzte, wieder an das Tageslicht emporgehoben und von einem riesigen Adler bestürmt, welcher ihm die Leber aushackte und jeden dritten Tag, wenn sie wieder gewachsen war, aufs Neue herbeiflog, um sie abermals abzufressen. Ein Leidsal, welches der Dulder, der kein Glied zu rühren vermochte, ruhig ertragen musste. Der Felsen unter ihm troff von dem herabströmenden Blute seines gemarterten Leibes. Zugleich

hatte Zeus geschworen, dass der Titane nur unter der Bedingung von seiner Busse entbunden werden sollte, wenn ein Gott sich fände, der seiner Unsterblichkeit entsagend, freiwillig für ihn in den Tartarus zu steigen gewillt wäre. Viele Jahrtausende lang litt jene Pein Prometheus fort. Endlich indessen musste der Weltherrscher dem unbezwinglichen Feuerdieb nachgeben. Die Zeit war erschienen, wo der Vaterfluch des Kronos in Erfüllung zu gehen drohte; daher blieb ihm nichts Anderes übrig, als denjenigen, der ihm allein die Krone erhalten konnte, zu begnadigen. *Hercules*, der Sohn des Zeus und der Alcmēne, genoss die Ehre, das Werk der Befreiung auszuführen; bei einem seiner abenteuerlichen Züge über den Caucasus wandernd, sah er den unglücklichen Heldengott an der Felsenwand schmachten. Sofort erschoss er mit seinen unfehlbaren Pfeilen den Adler, der sein blutiges Geschäft eben wieder verrichten wollte; zweitens knüpfte er die von Hephästos um ihn geschlungenen Bande los und machte drittens den Unsterblichen ausfindig, der, dem Schwure des Zeus gemäss, für den unsterblichen Titanen zu sterben sich entschloss. Der Centaur *Chiron* war der göttliche Stellvertreter, der den Höchsten mit der Bitte anging, ihn in das Schattenreich zu entlassen; er krankte an einer unheilbaren Wunde, die ihm ein vergifteter Pfeil des Hercules durch ein Versehen geschlagen hatte, und konnte seiner Schmerzen auf der Oberwelt nie ledig werden. Nachdem auch dieses Hinderniss glücklich weggeschafft war, offenbarte Prometheus dem Weltherrn, dass er sich vor der Meernymphe *Thetis* hüten solle; wenn er einen Sohn mit dieser Göttin erzeuge, werde derselbe, nach dem Beschlusse der Parzen, mächtiger als der Vater gerathen und ihn vom Throne verdrängen. Eben war Zeus Willens gewesen, der genannten Schönen einen Besuch abzustatten; dies unterblieb nunmehr und Thetis wurde die Gattin eines sterblichen Mannes und die Mutter des grossen Helden Achilles, wie unter P e l e u s (so hiess der Gemahl, den sie annehmen musste) erzählt ist. Dem treubewahrten Räthsel verdankte also Prometheus seine

endliche Befreiung. Die Sage nennt ihn den Vater des *Deucalion*; er soll mit einer Oceanide *Hesiŏne* oder *Asia* oder wie man die Himmlische sonst betitelt hat, vermählt gewesen sein. Die Menschen übrigens gedachten ihres göttlichen Wohlthäters dankbar; die Athener namentlich feierten ihm das Fest Prometheia, wobei sie dem Erfinder des Feuers ein Fackelwettrennen hielten.

Proserpĭna (griech. und römisch), s. Pluto und Ceres.

Proteus (griech.), ein göttlicher Meergreis, begabt mit der Kraft der Weissagung und mit der Kunst *sich in tausend verschiedene Gestalten verwandeln zu können*, wie alle Wassergötter. Den letztern jedoch und selbst dem *Nereus* war er vielfach überlegen; seine Kenntnisse gingen so weit, dass er von Homer der unfehlbare Prophet genannt wird. Indessen weissagte er nicht freiwillig, man musste ihn fangen und an Händen und Füssen binden, was bei seiner Fähigkeit, unter den mannigfaltigsten Formen zu entschlüpfen, eine gar schwierige Sache war. Dies sollte *Menelāus* erfahren, als er, bei seiner Heimkehr von Troja, ihn aufsuchen und ihn um Rath fragen musste. Proteus hauste im ägyptischen Meere, die Robben seines Gebieters *Poseidon* (Neptun) weidend; daselbst sonnte er sich häufig mit seiner Heerde an den grünen Gestaden und hielt Mittagsschlaf. Dies war denn bisweilen seine Gewohnheit auch an dem Strande der ägyptischen Insel Pharos, wohin Menelaus mit seinem Schiffe sich verirrte. Eine Tochter des Meergreises, Namens *Eidothĕa* (die Gottschöne) oder *Theonŏë* (die Gottkluge), empfing den am Ufer traurig säumenden Fremdling und unterwies ihn mitleidig, auf welche Weise derselbe sich ihres schlauen Vaters bemächtigen müsse, damit er ihm Rede und Antwort stehe über Alles, was für seine glückliche Heimkunft dienlich sei. Der Alte, im Schlummer urplötzlich überfallen, vertauschte blitzschnell hintereinander seinen Körper mit dem eines mähnigen Löwen, eines grimmigen Drachen, eines gefleckten Panthers und riesigen Ebers; sodann nahm er die Form eines hochwipfligen Baumes an, zuletzt löste er sich unter den Fäusten der

hellenischen Schiffer, die ihn gepackt hielten, in flüssiges Wasser und loderndes Feuer auf. Als man sich aber von allen seinen zauberischen Künsten durchaus nicht erschrecken liess, kehrte er, besiegt und ermüdet, in seine gewöhnliche Greisengestalt zurück und beantwortete die ihm von Menelaus vorgelegten Fragen pünktlich. Ausser der obgedachten Tochter gebar die Nereide *Psamăthe*, die seine Gattin war, dem Meergotte drei Söhne, Theoclymĕnus, Polygŏnus und Telegŏnus, die allesammt unter den Faustschlägen des Hercules fielen, da sie ihn einst zum Ringkampfe herausgefordert. Sonst schreibt man ihm noch eine Tochter *Kabeira* zu, mit welcher *Hephästos* (Vulkan), sagt man, die *Kabeiren* (Cabīren)) erzeugte. Den meisten Erzählungen nach gilt Proteus für keinen geborenen Gott, sondern für einen vergötterten König und merkwürdigen Tausendkünstler, der aus Pallēne, wie es heisst, zur Zeit des Hercules unter dem Meere nach Aegypten gewandert sein soll, gekränkt durch die Ruchlosigkeit seiner Söhne. Die Gabe der Allwissenheit habe er von Poseidon empfangen, zu dessen Sohn ihn spätere Verehrer machten.

Prötus (griech.), s. Bellerŏphon und Acrisius. Er beherrschte Tirynth, einen Theil von Argos.

Prowe (slavisch), der Gott der *Gerechtigkeit*, besonders verehrt zu Stargard, selbst durch Menschenopfer. Er wurde für einen scharfblickenden, aber sehr strengen Richter betrachtet und dargestellt als ein alter Mann, welcher Ketten um den Hals, in der Faust ein Opfermesser und ein langes faltiges Gewand trug. Seine Brust verzierte man mit Schlangen, dem Symbol der Klugheit; in die Linke gab man ihm ein ehernes Schild, dessen man sich bei Vollstreckung von Gottesurteln bediente, bei der Feuerprobe nämlich, wo man es glühend machte.

Prschemischl (slavisch), s. Libussa.

Psamăthe (griech.), s. Äăcus und Peleus.

Psyche (griech.), wörtlich die „Seele" und als Bild derselben der „Schmetterling", war die Geliebte des *Amor* (Eros), über die eine späte und schon nachchristliche Sage

handelt. Sie entspross, nach der einen Angabe, von dem Sonnengott Helios. Nach Andern aber war sie die jüngste von den drei Töchtern eines sterblichen Königs und besass eine so vollkommene Schönheit, dass Niemand um sie zu freien wagte, sondern Alle sie wie eine Unsterbliche verehrten und für die leibhaftige *Venus* (Aphrodite) priesen. Dieser Ruhm erregte den Neid und Zorn der Liebesgöttin in so hohem Grade, dass sie die Jungfrau zu verderben beschloss; sie sandte ihren Sohn Amor ab, mit dem Befehl, durch einen seiner Pfeile in dem Busen derselben die heftigste Liebe anzufachen, die jedoch auf das hässlichste Wesen fallen müsste. Der allmächtige Götterknabe flog zur Erde nieder, erblickte die holdselige Psyche und sah sich auf der Stelle selbst von der heissesten Liebe gefesselt. Anstatt den Wunsch der zornigen Mutter zu erfüllen, benutzte er eine glückliche Gelegenheit, die Ersehnte zu entführen. Der König nämlich, ihr Vater, war tiefbetrübt, dass die schönste seiner Töchter unvermählt bleiben solle, während ihre beiden anderen Schwestern, die nicht halb so schön waren, längst in den Haven der Ehe eingelaufen. Daher richtete er eine Schicksalsfrage an das delphische Orakel, und dieses that den Ausspruch, die Jungfrau sei zur Braut eines geflügelten Drachen bestimmt, der sie von der Zinne eines Berges abholen werde, wohin man sie sofort, unter festlichem Trauergepräng, geleiten und alsdann verlassen müsse. Jammernd und klagend gehorchte der Vater. Kaum sah sich die bange Psyche allein auf dem öden Felsenhang, als plötzlich ein sanfter Zephyr sie umsäuselte, emporhob und in einen von ewig blühenden Gärten umlachten Pallast des Amor wegtrug. Hier genoss sie des süssesten Glückes. Täglich mit sinkender Sonne besuchte sie der jugendliche Geliebte, den sie freilich weder kannte, noch im Dunkel der Nacht sehen konnte, und der ihr ausserdem streng untersagt hatte, nach ihm zu forschen. Dies beunruhigte indess kaum ihre Neugierde; nur die Einsamkeit der Tagesstunden ward ihr allmählig fühlbar, da der Freund ihres Herzens sich regelmässig mit dem ersten Schimmer der

Morgenröthe wieder entfernte. Sie bat daher einst ihren Anvermählten, er möge ihr eine Zeitlang die Gesellschaft ihrer verheiratheten Schwestern vergönnen. Amor gewährte das Gesuch, wiewohl ungern, weil er ahnte, dass Unheil daraus entspringen werde. Nur zu bald traf seine Befürchtung ein. Die Schilderungen, welche Psyche von ihrem Wonneleben machte, blies die Eifersucht der beiden Schwestern an; sie streuten listig Zweifel in die Seele der Glücklichen, ob sie nicht am Ende doch unwissentlich die Beute eines Ungeheuers sei, welches das Licht des Tages scheue. Ihre Pflicht erheische, dass sie nachforsche und das Scheusal ermorde, von dem sie so hinterlistig betrogen werde; denn jedenfalls sei es ein Scheusal. Die junge Frau gerieth in wahre Todesangst und schon in nächstfolgender Nacht, als der fremde Vertraute fest eingeschlafen war, stand sie heimlich von der Lagerstatt auf, holte schnell eine in Bereitschaft gehaltene Lampe hervor, bewaffnete sich mit einem Dolche und kehrte sacht an das Bett zurück, um dem quälenden Geheimniss auf den Grund zu kommen. Fast hätte sie laut aufgeschrien vor freudiger Ueberraschung, als sie, statt eines erzhässlichen Drachens, den wunderschönen Götterjüngling gewahrte, wie er selig dalag auf dem Lager, das sie so oft mit ihm getheilt, vor ihren Augen ruhig fortschlummernd, in holden Träumen unbewusst lächelnd und von der Wärme des Schlafs die Wangen mit blühenden Rosen überhaucht. Sie konnte nicht müde werden, in dem Anblicke des Geliebten zu schwelgen, und vergass bei dem Uebermass des Entzückens, womit sie über ihn hingebeugt lehnte, die in ihrer Hand brennende Lampe zu beachten, von welcher plötzlich ein Tropfen heissen Oels auf die entblösste Schulter des Schläfers niederperlte. Amor erwachte jählings und erkannte nicht sobald, wozu Furcht und Neugier die Geliebte verleitet hatte, als er unter heftigen Vorwürfen über ihr Misstrauen und ihre Verletzung seines Gebots entwich, die bestürzte Psyche in Verzweiflung zurücklassend. Vergebens hoffte sie auf seine Wiederkehr in den folgenden Nächten; trostlos wandte sie

endlich ihrem verlorenen Paradiese den Rücken zu, um den entflohenen Jüngling zu suchen und wieder zu versöhnen. Sie eilte von Tempel zu Tempel, nach ihm forschend und fragend, fand aber nirgends eine Spur desselben und stürzte sich desshalb, wahnsinnig vor Schmerz, in einen Fluss, an welchem sie zufällig vorüberging; allein die Wellen trugen sie wohlbehalten nach dem jenseitigen Ufer. Weiter fortsuchend, verirrte sie sich zuletzt in den Pallast der Venus selbst; das Schlimmste, was ihr begegnen konnte. Denn hier begann das eigentliche Leidenswetter, dessen Zorn sie über sich heraufbeschworen hatte: ihre alte Feindin liess die Unglückliche nicht wieder von dannen und misshandelte sie nicht blos als die niedrigste Sklavin mit Schlägen, sondern legte ihr auch eine Reihe von Arbeiten auf, welche nichts Geringeres als ihren Untergang bezweckten. Erstlich erhielt Psyche Befehl, gewisse Schafe zu scheeren, deren Wolle goldhaarig, deren Biss aber tödtlich war; zweitens musste sie Wasser aus einem Brunnen schöpfen, welchen ein Drache hütete. Unfehlbar würde sie schon durch diese Aufträge umgekommen sein, wenn Amor nicht, eingedenk seiner Liebe, sie fortwährend als unsichtbarer Schutzgeist umschwebt und mitleidig jede Gefahr abgewendet hätte; noch mehr aber that seine Hülfe noth bei einem dritten Geschäft, welches am unheilvollsten ablaufen konnte. Venus gebot nämlich der Dulderin, in das Schattenreich zur Proserpina (Persephone) hinabzusteigen, um von ihr eine Büchse, gefüllt mit Schönheitsbalsam, zu holen. Schon war das Abenteuer, das schwerste, das je einem Weibe zugemuthet worden, glücklich überstanden und die schauerliche Reise zurückgelegt. Da liess



sich leider Psyche nochmals durch Neugierde blenden: an das Tageslicht gelangt, öffnete sie vorwitzig die empfangene Büchse, und siehe da, es quoll ihr aus derselben plötzlich ein so tödtlicher Dampf entgegen, dass sie augenblicklich bewustlos zu Boden sank! Es würde diesmal schlechterdings um sie geschehen sein; rechtzeitig indessen erschien Amor, berührte sie mit einem seiner Pfeile und zauberte sie wieder in's Leben zurück. Diese Leidensprobe sollte denn die letzte sein. Der unwandelbare Liebhaber bat nun den Jupiter um Erlösung der Geliebten; der Götterkönig erhörte seinen Wunsch, Psyche wurde von ihm mit der Unsterblichkeit beschenkt, in den Olymp aufgenommen und da der Hass und die Rachsucht der Venus endlich gleichfalls erloschen waren, mit dem göttlichen Bräutigam unauflöslich verbunden. Während die Hochzeit auf das glänzendste und feierlichste stattfand, stürzte sich das neidische Schwesternpaar, zu dessen Ohren die Kunde drang, von einem Felsengipfel herab. Die Sage schliesst, dass Amor, nach seiner Vermählung, sich ganz in den lichten Himmel zurückgezogen habe, einzig beschäftigt mit der Beglückung seiner Gattin und den Wonnebecher beseligter Liebe schlürfend; nur sein sinnlicherer Bruder Pothos, der Verlangensgott, sei auf der dunkeln Erde geblieben und führe noch das Zepter über die Menschen. Ein Paar Abbildungen des vereinigten Brautpaares findet der Leser unter Amor und Hymen. Gewöhnlich zeigt man die Psyche mit Schmetterlingsflügeln ausgestattet oder einen Schmetterling, ihr Symbol, auf der offenen Hand tragend. Den Moment, wo Psyche aus der Betäubung, in die sie der Qualm der unterweltlichen Zauberbüchse versetzt hatte, von Amor gerettet wird, hat der Bildhauer Canova dargestellt.

Pterelāus (griech.), der Sohn des *Taphius*, König der Teleboer, ein Enkel des *Neptun* (Poseidon), trug ein von diesem Gott ihm geschenktes *goldenes Haar* auf dem Scheitel, welches ihn unsterblich und unbesiegbar machte. Er hatte sechs Söhne, die in das Land des Königs *Electryon* von Mycēnä, obgleich er mit ihnen verwandt war,

einfielen, die Heerden desselben wegführten und seine neun Söhne erschlugen. Hieraus entspann sich ein Krieg, da der Angegriffene in seinem Neffen *Amphitryo* einen Rächer fand, welcher die Heerden, an der Spitze einer tüchtigen Truppenmacht, zurückforderte. Lange blieb der Kampf unentschieden. Es traf sich aber, dass Pterelaus eine Tochter besass, Namens *Comätho*, die sich in den jungen und schönen feindlichen Heerführer verliebte und von ihrer Leidenschaft hingerissen dem eigenen Vater das Lebenshaar vom Haupte heimtückisch abschnitt. Der Unglückliche verschied plötzlich, seine Söhne verloren bis auf Einen, der abwesend war, bei der Eroberung der Hauptstadt das Leben und Amphitryo gewann den vollständigsten Sieg. Er trieb die Heerden zurück, dankte aber der verrätherischen Tochter nicht; er befahl sie, zur Strafe für den Vatermord, hinzurichten. Das Ganze ist ein Seitenstück zu der Geschichte des Nisus und seiner Tochter.

Pudicitia (römisch), die Göttin der *Keuschheit*, die zu Rom zwei Tempel hatte, den einen für die patricischen, den andern für die plebejischen Frauen.

Pulia's (indisch), der Auswurf der *Paria's*, noch weit verachteter als die letztern und von den Kastenmenschen noch strenger zurückgewiesen. Sie dürfen nicht einmal in Hütten wohnen, sondern müssen sich, gleich den Affen, im Dunkel der Wälder auf Bäumen ansiedeln. S. Paria's.

Pussa (chinesisch), der Erfinder des Porzellans, der zum Märtyrer für dasselbe ward. Man suchte nämlich Geschirre aus Weissthonerde zu formen, weil ein Kaiser von China wünschte, dass man ihm Gefässe bereite, die besonders kostbar und prächtig wären; allein sie hielten die Hitze des Feuers nicht aus, worin man sie brennen wollte, und zersprangen jedesmal, wenn man sie fertig herauszunehmen gedachte. Die Arbeiter waren trostlos, dass sie den Befehlen des Monarchen nicht zu genügen wussten, und Pussa, einer derselben, stürzte sich endlich aus Verzweiflung in den glühenden Ofen! Von Stund an geriethen die hineingeschobenen Formen und blieben ganz.

Die Chinesen erhuben daher den Verbrannten zum Schutzheiligen der Porzellanmacherei.

Pygmäen (griech.), wörtlich die „Fäustlinge", ein Volk von Zwergen, die, nach der Fabel, blos Faustgrösse hatten und statt der Häuser in Eierschalen wohnten, obendrein missgestaltet waren, ihrer unförmlichen Köpfe wegen, welche den dritten Theil ihres gesammten Körpers ausmachten. Zum Vaterland gab man ihnen den um die Nilquellen gelegenen Bezirk von Afrika, ein weit entferntes Reich, welches an den die Erdscheibe umströmenden Oceănus stiess. Die *Kraniche*, fast grösser als sie, waren ihre schlimmsten Feinde. Sie lebten wechselseitig in ewigem Kriege, mit jedem Frühlinge zogen diese Vögel, schreiend und tobend, Mord und Verderben drohend, nach dem Lande der Pygmäen und brachen schaarenweise aus dem umdunkelten Aether über ihre winzigen Gegner nieder, in der Absicht, die Saatfluren derselben zu plündern. Daher war die Rache der *Hera* (Juno), die sie einst an einem Pygmäenweibe nahm, von der ausgesuchtesten Härte. *Önöë*, das schönste Mädchen ihres Stammes, vermählt an einen gleichschönen Jüngling, Namens *Nicodămas*, versäumte zufällig der obgedachten Göttin zu opfern; wesshalb sie von ihr in einen langhalsigen Kranich verwandelt ward. So oft die Unglückliche nun, von Sehnsucht getrieben, aus den Lüften nach dem heimischen Pallaste herbeiflatterte, um ihre geliebten Kinder zu besuchen, sah sie sich durch ihre erschreckten Landsleute sowohl als durch ihren eigenen Gatten gewaltsam zurückgescheucht. Von *Hercules* berichtet eine Sage, wie dieser Heros gelegentlich ein zahlreiches Pygmäenheer aufhob, welches ihn überfiel, während er im Sande Africa's schlief. Eine Schaar rückte gegen die linke Hand des Gewaltigen vor, zwei andere gegen die rechte; die Füsse wurden von den Bogenschützen und Schleuderern beschossen, und der Kern des Heeres, angeführt von dem Pygmäenkönige selbst, setzte Sturmleitern an das Haupt desselben. Bei seinem Erwachen aber faltete Hercules lächelnd die grosse Löwenhaut um die Feinde und trans-

portirte die ganze Gesellschaft zu seinem Herrn Eurystheus. — Mit den nordischen *Zwergen* haben sie keinerlei Gemeinschaft.

Pygmalion, (griech.), ein König von Cypern und der berühmteste Bildhauer der Sage. Die Frauen seines Reiches gefielen ihm, ihrer ausschweifenden Sitten wegen, so wenig, dass er nicht heirathen mochte und sich ganz der Kunst weihte. Ein Ideal weiblicher Schönheit aber schwebte ihm beständig vor der Seele und brachte ihn auf den Gedanken, dasselbe zu verkörpern. Er schnitzte eine Bildsäule aus weissem Elfenbein, die unter seiner Meisterhand so vollkommen gerieth, dass er in die heisseste Liebe zu seiner eigenen Schöpfung entbrannte. Täglich aufs Neue entzückt von ihrer zauberischen Lieblichkeit, umarmte er die leblose Jungfrau, küsste ihre reizenden Lippen und erwärmte das kalte Bildniss an seinem feurigen Busen, als hoffe er, dasselbe müsse zuletzt seine unendliche Gluth erwiedern. Eines Tages nun trug sich das grösste Wunder zu. Die starren elfenbeinernen Glieder belebten sich plötzlich an seinem Herzen, der Mund röthete sich unter seinem Kuss, die Pulse schlugen frisch und die herrlichste Maid lag in den Armen des froherstaunten Künstlers! Die Göttin *Venus* (Aphrodīte) hatte mitleidig das Gebet des Schwärmers erhört und das Werk seiner Hände beseelt. Hierauf vermählte sich Pygmalion mit dem Ideal seiner Träume; ein Sohn, Namens Paphos, war die Frucht der glücklichen Ehe. — Ueber einen *zweiten* Pygmalion, König von Tyrus, s. D i d o.

Pylădes und O r e s t e s (griech.), das treue Freundespaar von sprüchwörtlicher Berühmtheit, s. O r e s t e s.

Pyrămus und T h i s b e (griech.), ein babylonisches Liebespaar, das ein trauriges Geschick hatte. Die schöne Thisbe liebte ihren Nachbar, den jungen Pyramus, allein den Aeltern des Paares, die in gegenseitiger Feindschaft lebten, war die Verbindung missfällig. Die Liebenden durften sich, unter solchen Verhältnissen, nur heimlich sehen, durch eine Spalte in der Mauer beider Häuser, die aneinander stiessen; mit dieser allzubeschränkten An-

näherung jedoch konnten sich ihre sehnsüchtigen Gemüther nicht begnügen, und sie beschlossen daher einst, sich am Grabe des Ninus vor der Stadt Babylon ein Stelldichein zu geben. Die Nacht war niedergesunken und Thisbe gelangte zuerst an den verabredeten Ort; ein Löwe aber, eben beschäftigt ein erbeutetes Rind zu verzehren, hatte den Platz eingenommen und jagte mit seinen feurigen Augen, die grausenhaft durch das Dunkel leuchteten, die Angekommene in solchen Schrecken, dass sie schleunig die Flucht ergriff. Dabei fiel der Eilfertigen der Schleier vom Haupte, den das grimmige Thier erhaschte, zerriss und mit dem Blute des Rindes besudelt liegen liess, als der Unhold sich aus der Gegend entfernte. Bald darauf erschien Pyramus und kaum erblickte er am Grabmal, statt der Geliebten, ihren blutbenetzten Schleier, so zog er das Schwert und erstach sich, in der Meinung, Thisbe sei daselbst von einer wilden Bestie getödtet und verschlungen worden. Zu spät kehrte die verscheuchte Jungfrau an die vorige Stelle schüchternen Trittes zurück, und wie sie den Theuern, den sie endlich zu umarmen gehofft hatte, in seinem Blute schwimmend fand, gab sie sich, entsetzt wie sie war, mit dem an seiner Seite liegenden Schwerte ebenfalls den Tod.

Pyriphlegĕthon (griech.), ein genauerer Name für *Phlegĕthon*, s. Tartărus.

Pyrrha (griech.), die Stammmutter des jetzigen Menschengeschlechts, s. Deucalion und Pandōra.

Pyrrhus (griech.), ein Sohn des *Achilles* und der schönen *Deïdamīa*, einer Tochter des Königs *Lycomēdes*, der über die Insel Scyrus (Skyros) herrschte. Er wurde an des Letztern Hofe geboren und erzogen; sein Vater war als zarter Jüngling von Thetis dahin gebracht worden, in Frauenkleider gesteckt und unter des Fürsten Töchter gemischt, damit er dem frühen Tode entginge, der seiner im Kampfe vor Troja wartete. Achilles trug als Frauenzimmer den Namen *Pyrrha*, wovon man seinen Sohn anfänglich Pyrrhus hiess, bis er späterhin gleichfalls auf das troische Schlachtfeld geholt und Neopto-

lĕmos oder Jungkrieger geheissen ward, seiner Jugend wegen, die ihn nicht abhielt, in den Krieg auszuziehen. Die Griechen bedurften des Pyrrhus zur endlichen Eroberung der Stadt, wie unter Philoctētes erzählt ist. Seine Schönheit und Tapferkeit rühmt die Sage, er war der muthvollste von allen Helden, die in dem Bauche des hölzernen Riesenpferdes sich verbargen, und bei diesem Wagniss über jede Furcht erhaben; doch ist seine Wildheit und Grausamkeit nicht verschwiegen geblieben. Durch seine Faust fiel ein Sohn des *Priămus*, der ehrwürdige Priamus selbst und dessen liebreizende Tochter *Polyxĕna*, die er auf der Gruft des Achilles opferte, um den Schatten seines Vaters zu versöhnen. Als Troja zerstört worden war, erhielt er, bei Verloosung der Gefangenen, auf sein Theil *Andromăche*, Hectors Wittwe, und den Seher *Helĕnus*; mit diesem Sklavenpaar begab er sich eine Zeitlang nach Epīrus, wie unter Andromăche bemerkt ist, und verlor endlich sein Leben zu Delphi, einer Sage nach in einem Streite gegen *Orestes*, dem er die schöne *Hermiōne*, die Tochter des Menelāus, abkämpfen wollte.

Python (griech.), der furchtbare Drache, welcher ein Sohn der *Gäa* (Erde) war und das bei Delphi am castalischen Quell gelegene Orakel seiner Mutter bewachte. Angestachelt von der eifersüchtigen *Hera* (Juno) und wissend, dass er durch ein Kind der *Leto* (Latōna) umkommen werde, verfolgte er die letztgenannte Göttin lange Zeit hindurch ungestüm; wofür nachher der auf Delos geborene *Apollo*, sobald er Bogen und Pfeile führen konnte, seine Mutter rächte und das Ungeheuer durch seine Geschosse tödtete. Von diesem Siege erhielt der Gott den Namen Pythius oder der pythische Apollo, Delphi den Namen Python, das delphische Orakel den Namen pythischer Seherheerd, und die auf dem Dreifuss sitzende und weissagende Oberpriesterin den Namen Pythias oder Pythia. Auch die berühmten pythischen *Wettspiele*, die zu Ehren des Apollo, der Artĕmis, seiner

Schwester, und der Leto, seiner Mutter daselbst gefeiert wurden, erinnern durch ihren Namen an jenes Ungethüm. S. Apollo.



Quaser (nordisch), ein überaus weiser Mann, noch weiser als der Ase *Mimer*, aber ebenso unglücklich wie dieser. Ueber seine Geburt erzählt man, dass die *Asen* und *Wanen* einen Schiedsrichter zu erschaffen beschlossen, begabt mit so hoher Einsicht, dass er im Stande sei, ihre wechselseitigen Streitigkeiten und immerwährenden Fehden zu schlichten. Beide Partheien warfen zu diesem Zwecke Speichel in ein Gefäss, eine Mischung, aus deren Strome ein Wesen hervorging, genannt Quaser, dessen Klugheit Alles überstieg: seine Zunge wusste jede ihm vorgelegte Frage auf das Beste zu beantworten. Nachdem Quaser das Schiedsrichteramt vollzogen hatte, dem er seine Entstehung verdankte, durchreiste er die Welt, um den Menschen Weisheit und Wissenschaft zu predigen. Die gleiche löbliche Absicht führte ihn einstmals auch zu den beiden Zwergen *Fialar* und *Galar*, zwei bösen Geschöpfen, die mit seinen Lehren, Rathschlägen und Winken sich nicht begnügten, sondern ihn ganz mit Haut und Haar zu haben wünschten. Sie kamen daher auf den Einfall, den Wundermann zu schlachten, sein Blut in den Fässern *Son* und *Bodn* aufzufangen, dasselbe alsdann in den Kessel *Odrarir* zu füllen und Honigseim hinzu zu thun; worauf sie das durcheinander gerührte Gemeng in Gährung übergehen liessen. Auf solche Weise erzeugte das Zwergpaar eine Flüssigkeit, köstlich und zauberkräftig wie keine zweite

im Himmel und auf Erden; sie machte Jeglichen, der davon trank, zum Dichter und Weisen: mit Einem Wort, den herrlichen *Dichtermeth*. Von dem Blute des Quaser hiess nunmehr das neue Getränk Q u a s e r s b l o d, von den beiden Fässern, in die man das Blut zapfte, S o n s n a s s und B o d n n a s s, und von dem Kessel, worin die Bereitung stattfand, O d r a r i r s m e t h. Den Göttern, welche sich nach dem verschwundenen Quaser sorgenvoll erkundigten, machten die beiden Zwerge ein X für ein U, indem sie vorgaben, der Weltweise sei in seiner eigenen Weisheit plötzlich erstickt; die Fülle der letztern sei so gross gewesen, dass ihm Niemand durch Abfragen eine Erleichterung zu gewähren vermocht habe. Die Asen glaubten die ausgesonnene Lüge, und jener Ausdruck, „in seiner eigenen Weisheit ersticken," wurde seitdem sprüchwörtlich bei den nordischen Völkern, gebraucht von Solchen, die sich übermässig klug dünken und aus überspannter Einbildung zum Narren geworden. Das Mörderpaar hätte fortan den Besitz des köstlichen Getränkes in Ruhe geniessen können, wenn es nicht, durch neue Mordthaten, seines Schatzes sich selbst beraubt hätte. Fialar und Galar brachten nämlich in der Folge den Riesen *Gilling* und dessen Frau, die zu ihnen auf Besuch gekommen, hinterlistig um. Den Mann, der nicht schwimmen konnte, ertränkten sie gemeinschaftlich, indem sie den Kahn jählings umstürzten, worin sie mit ihm auf die offene See hinausgesegelt waren, und da die Riesin, welche den Tod des Gatten für zufällig hielt, im Hause der Zwerge unablässig weinte und jammerte, fasste Fialar den Entschluss, das lästige Weib sich gleichfalls vom Halse zu schaffen. Er geleitete sie zur Thüre hinaus, unter dem Vorwande, er wolle sie nach dem Flecke hinrudern, wo Gilling ertrunken sei; denn sie hatte, auf seine Frage, den Wunsch geäussert, die traurige Stelle zu sehen. Galar jedoch lauerte bereits auf dem Dache und liess, nach der Verabredung mit seinem Bruder, einen schweren Mühlstein auf sie herabfallen, als sie die Schwelle überschritt. So gelang auch der zweite Mord. Das gemeu-

chelte Ehepaar aber hatte einen Sohn, Namens *Suttung*. Dieser Riese erfuhr nicht sobald, durch wessen Heimtücke seine Aeltern hingerafft worden waren, als er sich aufmachte, um sie zu rächen. Er nahm die ruchlosen Zwerge gefangen und schleppte sie nach einer mitten im Meer emporragenden öden Klippe, damit sie daselbst dem Hungertode verfallen sollten. Durch die Noth auf das äusserste getrieben, erboten sich die Ausgesetzten ihrem Bezwinger als Lösegeld das Kostbarste, was sie hatten, den Dichtermeth auszuliefern. Suttung ging auf den Handel ein, schenkte den Zwergen die Freiheit und verbarg die wundervolle Flüssigkeit in seiner Behausung, dem Felsengewölbe des Hnitbergs, wo er die reizende *Gunlöde*, seine Tochter, zur Hüterin des gewonnenen Segens bestellte. Wie die Liebe späterhin ihrem Wächteramt den ärgsten Streich spielte und der seltene Wein, von dessen Bereitung und Versteck die Asen inzwischen Kenntniss erhalten hatten, nach Asgard entführt wurde, ist unter Odin erzählt. Von den Zwergen, den Schöpfern desselben, empfing der Dichtermeth den allgemeinen Namen Zwergetrank, von den letzterwähnten Ereignissen die besonderen Benennungen Zwergelösegeld, Hnitbergsmeth und dergleichen.

Quinquātrus (römisch), ein Fest, s. Minerva.

Quirīnus (römisch), ein Kriegsgott der alten Sabiner, verehrt unter dem Bild der Lanze. Sein Name ging auf den vergötterten *Romulus* über, den streitbaren Erbauer Roms, welchem man in jenen Zeiten keine glänzendere Benennung beizulegen wusste; der dem neuen Quirinus erbaute Tempel stand auf dem quirinalischen Hügel, der den uralten Namen behauptet hat und jetzt, seiner gesunden Luft wegen, die Sommerresidenz des Pabstes trägt. Auch *Janus* und der Kriegsgott *Mars* erhielten diesen Nebentitel zum Schmucke, und die römischen Bürger hiessen mit einem Ehrennamen häufig Quirīten, vermuthlich zur Erinnerung an die alte Heldenzeit.

Quobdas (lappländ.), eine Zaubertrommel, geziert mit allerlei seltsamen Charakteren und bunten Flittern. Die

Quacksalber bedienen sich des Dinges, um Lärm zu schlagen und die bösen Geister aus dem Hause zu verscheuchen, welche die Krankheiten hineinbringen.

R.

Radegast oder Roswodiz (slavisch), ein Hauptgötze der Sorben und Wenden, der Gott der *Ehre und Stärke*, vorzugsweise verehrt in der alten Stadt Rhetra, die ohne Zweifel am Tollensersee in Mecklenburg-Strelitz gelegen war. Weil seine Priester die Gewohnheit hatten, ihn bei den Opfern um seine Meinung zu befragen, wurde er Radegast (Radgost, Radigast) oder *Rathgeber* genannt; der andere Name, Roswodiz, bedeutet wörtlich einen *Heerführer*. Denn er war eine Art Kriegsgott, dem man häufig die Gefangenen auf eine grausame Weise schlachtete; sein aus gediegenem Golde verfertigtes Bildniss zeigte einen jungen Kriegsmann, auf dessen kraushaarigem Kopfe ein Vogel (Schwan oder Adler) mit ausgebreiteten Flügeln prangte. Die Brust bedeckte ein Ochsenhaupt, das Wappen der Nation und Sinnbild der Stärke, von der rechten Hand gleichsam als ein kurzes Schild vorgehalten; in der Linken trug er eine Hellebarde.

Ragnarokr (nordisch), wörtlich die „Götterdämmerung", das Weltende oder der allgemeine Untergang, von welchem selbst die Götter (Asen) nicht ausgeschlossen sind. Die Schilderung dieses schrecklichen Ereignisses, welches, nach gewaltigen Kämpfen, die Schöpfung durch Feuer vernichten wird, gehört unter Walhalla.

Ran (nordisch), die Schwester und Gemahlin des Weltmeergottes *Ägir*, welche die neun *Wellenmädchen* gebar. S. Ägir. Dieser Chor von Töchtern umschwebt die stürmische Seemutter beständig, mit weissen Schleiern aus

dem Abgrund tauchend, um theils den Schiffbrüchigen ihre freundlichen Retterhände zu bieten und sie über die tobende Fläche zu geleiten, theils um die Ertrunkenen in das Reich der wilden Erzeugerin hinabzutragen. Die unter Ägir angeführten Namen derselben bezeichnen ihre verschiedenen Eigenschaften; in Betreff Etlicher schwankt die Benennung. Man findet sie daher anderwärts so betitelt: *Raun*, die Rauschende, *Bylgia*, die Stürmende, *Kolga*, die Fluthende, *Dröbna*, die Drohende, *Heffring*, die Steigende, *Udur*, die Begrabende, *Dufa*, die Tiefe, *Himingläfa*, die Himmelanklaffende, und *Blodughadda*, die Blutschnappende.

Remus (römisch), s. Romŭlus.

Retti (indisch), s. Kamadewa.

Rhadamanthus oder Rhadamanthys (griech.), einer der *Richter* in der Unterwelt, sprüchwörtlich berühmt wegen seiner Weisheit und Gerechtigkeit. S. Minos, Eurōpa und Elisium.

Rhamnusia (griech.), Beiname der *Nemĕsis*, deren Bildsäule in dem attischen Flecken Rhamnus aufgestellt war. S. Nemesis.

Rhea oder Rheia (griech.), Tochter des *Urănus* und der *Gäa* (Erde), Schwester und Gemahlin des *Kronos* (Saturnus), welcher ihre Kinder verschlang, bis der heimlich geborene *Zeus* die Geschwister rettete und den Vater entthronte. S. Jupiter und Saturnus. An ihre Stelle als Weltherrscherin trat, nach entschiedenem Siege über die Titanen, die Götterkönigin *Hera* (Juno), des Zeus Schwester und Gemahlin, ihre Tochter. Sie selbst wurde nach und nach mit *Cybĕle* (Ops) vermischt und als die grosse phrygische Göttermutter angebetet. S. Cybele.

Rhea Silvia oder Ilia (römisch), s. Romŭlus.

Rhesus (griech.), ein König Thraciens, nach Homer ein Sohn des *Eïŏneus*, nach Andern des Flussgottes *Strymon* und einer *Muse*, der Terpsichŏre, Calliŏpe oder Euterpe. Er zog dem Könige Priămus von Troja zu Hülfe und war im Besitz eines Rossgespanns, welches, nach dem Beschlusse des Schicksals, die bekriegte Stadt unüberwind-

lich gemacht haben würde, wenn es einmal Futter von der troischen Weide gefressen und aus dem dasigen Strome Xanthus getrunken hätte. Die Gäule waren ausgezeichnet gross und schön, weisser als blendender Schnee und hurtig wie der Wind. Die Griechen, wenn sie die Stadt erobern wollten, mussten daher sofort daran denken, das neue Hinderniss zu beseitigen; in der Nacht, als Rhesus eingetroffen war, überfielen *Odysseus* (Ulysses) und *Diomēdes* das feindliche Lager, entführten die verhängnissvollen Rosse und erschlugen den Herrn derselben. Eine angeblich von Euripides verfasste Tragödie trägt des Rhesus Namen.

Rhodopis (griech.-ägypt.), eine wunderschöne Jungfrau, welche durch ein seltsames Schicksal den ausserordentlichsten Grabstein gewann, der je einer Sterblichen zu Theil ward. Die Fabel berichtet, dass Rhodopis sich mit ihrer Sklavin eines Morgens im Nilstrom badete, als plötzlich ein Adler auf die am Ufer abgelegten Kleidungsstücke niederstürzte und in seinen Krallen eine der zierlichen Sandalen entführte, die der badenden Schönen gehörten. Um die nämliche Stunde hielt der damalige König Aegyptens, *Mycerīnus*, in seiner Hauptstadt Memphis unter freiem Himmel zufällig Gerichtstag; dahin nahm der Raubvogel seinen Flug und liess die erbeutete Sohle dem Thronherrn just in dem Augenblicke, wo er durch die Lüfte über ihn wegschoss, in den Schooss herabfallen. Verwundert ob des ungewöhnlichen Begebnisses und zugleich erstaunt über die Niedlichkeit des Frauenschuhs, welche den Schluss auf ein reizendes Füsschen und von diesem auf eine in jeder Hinsicht nicht minder reizende Besitzerin gestattete, gebot Mycerinus unverzüglich im ganzen Lande nachzuforschen, welchem Weibe die in seiner Hand befindliche Sandale abhanden gekommen sei. Die Späher suchten lange umsonst, endlich aber hatten sie das Glück, die Beraubte mit dem zweiten Schuh in der Stadt Naucrātis ausfindig zu machen. An den Hof gerufen, entzückte Rhodopis durch ihre blendende Schönheit das Herz ihres Landesherrn dermassen, dass er sie auf

seinen Thron zur Gemahlin erhob. Als der Tod, nach einer Reihe von Jahren, das Band der gesegneten Ehe trennte, gab der verwittwete Herrscher Befehl, der Königin eine Pyramide zu errichten, die zum ewigen Gedächtniss der Hingeschiedenen den Namen Rhodope tragen sollte. Das Denkmal zeichnet sich vor den beiden höheren Pyramidencolossen dadurch aus, dass die härteste Steinart, wie sie nur in den fernen Gebirgsfelsen Aethiopiens sich wiederfindet, zu seinem Bau genommen wurde. Das Ganze erinnert an die neuere Sage von Aschenbrödel.

Rhodos (griech.), s. Helios.

Rimthussen (nordisch), s. Hrymthussen.

Rischi's (indisch), die zehn Altväter der Schöpfung, Söhne des *Brama*, die unmittelbar aus ihm selbst hervorgingen, daher auch Bramen genannt. Ihrem Erzeuger vollkommen gleich, schufen sie Götter, Menschen und Thiere die Hülle und die Fülle. Man nennt sie einzeln: *Dakscha*, *Pulastya*, *Agni*, *Wasischta*, *Atri*, *Maritschi*, *Brigu*, *Narada*, *Pulagen* und *Kratu*.

Rok (persisch), ein fabelhafter *Vogel* von ungeheuerer Grösse, besonders aus morgenländischen Märchen bekannt. Der *Greif* ist nur ein kleines Seitenstück gegen ihn. Denn der Vogel Rok besitzt eine riesige Gestalt, verbunden mit solcher Kraft, dass er nicht blos lebendige Menschen forttragen kann, sondern auch die gewaltigsten Thiere, Kameele und Elephanten zwischen die Krallen fasst und zum Futter für die Jungen nach seinem Neste schleppt. Noch weiter geht die persische Dichtung. Nach dieser hat der Vogel Rok seine Wohnung auf dem Urberge *Albordschi* aufgeschlagen; zufällig trug es sich zu, dass eins seiner Rieseneier aus dem Neste rollte und im Sturze zerbrechend eine wolkenbruchähnliche Flüssigkeit ausströmte, welche mehr als dreissig Städte und Dörfer überschwemmte.

Roland (altfränkisch), ein berühmter Held, welcher unter den Paladinen Karls des Grossen glänzte. In Norddeutschland finden sich eine Menge sogenannte Rolandssäulen, der Sage nach von diesem Kaiser zu Ehren desselben

errichtet; am Rathhaus zu Bremen prangt eines seiner Standbilder. Ariost wählte den Riesen zur Hauptperson seines weltbekannten herrlichen Epos, das den Namen „Orlando furioso" (der rasende Roland) führt. Einen grösseren und stärkeren Helden kennen die neueren Sagen nicht; mit der Kraft eines Hercules riss er die höchste Fichte sammt den Wurzeln aus dem Erdboden, schlug die Zweige ab und benutzte den Stamm zur Keule und zum Spazierstock. Mit seinem Schwerte durchhieb er einen Marmorfelsen, ohne dass die Schneide eine Scharte bekam. Das Gedicht des Italiäners ist voll seiner Abenteuer.

Rolf (nordisch), ein berühmter dänischer König, welcher in seinem Heere die zwölf *Berserker* hatte, die durch Feuer und Wasser gingen, nach Einigen selbst der zwölfte dieser unbesiegbaren Kämpfer.

Roma (römisch), die als Person gedachte *Göttin der Stadt Rom*, die man für eine Tochter des Kriegsgottes *Mars* ausgab und durch Tempelgebäude ehrte. Wir sehen sie hier als eine Kriegsgottheit, nach dem Ideal der *Minerva*, mit einem Helme auf dem Haupte und die Linke auf den Schwertgriff gestützt abgebildet; ein langes Gewand umfliesst ihren Leib, doch trägt sie ihre rechte Brust amazonenartig entblösst. Sie sitzt auf den sieben Hügeln der Stadt; zu ihren Füssen steht die sanfte Wölfin, welche, der Sage gemäss, die Zwillinge Romulus und Remus säugt; ihr gegenüber ruht der Tibergott, gemächlich hingestreckt auf die Wogen des Stromes, in der Rechten einen Zweig haltend.



Romulus und Remus (römisch), die beiden Gründer der Stadt Rom, waren Zwillingsbrüder und Söhne des *Mars*. Ihre Mutter *Rhea Silvia*, auch *Ilia* genannt, war

die einzige Tochter des in Albalonga herrschenden Fürsten *Numĭtor*, eines Sprösslings der von Änēas abstammenden Königsfamilie, welcher die väterliche Erbschaft mit seinem Bruder *Amulius* so getheilt hatte, dass der letztere die Schätze, er selbst das Zepter des Reiches erhielt. Nicht lange darauf indessen stiess Amulius seinen Bruder vom Throne und machte die obenerwähnte Tochter desselben wider ihren Willen zur vestalischen Priesterin, damit sie unverheirathet stürbe und ohne Nachkommenschaft bliebe. Eine Massregel der Vorsicht, die vergeblich war. Der Kriegsgott Mars nahte sich der in dem Tempel eingeschlossenen Jungfrau, welche hierauf das Glück hatte, Mutter zweier Söhne zu werden, die man Romulus und Remus hiess. Die Kunde vernehmend, befahl Amulius zornig, das Zwillingspaar zu ersäufen; einer seiner Diener schaffte die Kleinen in einer wiegenähnlichen Mulde nach der brausenden Tiber, überzeugt, dass sie darin ertrinken würden. Zufällig aber war dieser Fluss dazumal ausgetreten, so dass der Knecht an das eigentliche Strombett nicht hatte gelangen können; daher blieb das schwimmende Behältniss, als die Wasser abgelaufen



waren, auf dem Trockenen stehen, eine ihrer Jungen beraubte Wölfin erschien und nährte die Verlassenen mit ihrer Milch, auch trug ein Specht ihnen Futter im Schnabel zu. So fand sie endlich ein königlicher Hirt, Namens Faustŭlus, der, über das Wunder erstaunt, die Wolfamme verscheuchte, die Buben mitleidig nach Hause brachte und mit seinem Weibe Acca Larentia an Kindesstatt erzog. Zu rüstigen Jünglingen aufwachsend, stählten die Söhne der Rhea Silvia ihre Kräfte, indem sie die Vieh-

heerden ihres Pflegevaters vor Räubereien beschützten und der Jagd oblagen; später, von dem Geheimniss ihrer Abkunft unterrichtet, entthronten sie ihren Grossoheim wieder, erschlugen ihn und stellten die Krone ihrem Grossvater Numitor zurück. An der Stelle, wo sie ausgesetzt worden waren, beschlossen sie alsdann eine Stadt zu gründen; dabei geriethen jedoch die beiden Brüder gegenseitig in Hader, sie griffen zu den Waffen und Romulus tödtete den Remus. Die mit Bruderblut eingeweihte neue Stadt, die den palatinischen Hügel zierte, beherrschte der Sieger nunmehr allein, der sie auch nach seinem Namen Rom nannte. Diess geschah gegen das fünfte Jahrhundert nach der Eroberung Troja's. Die römische Geschichte erzählt vielerlei von den Mitteln, wodurch Romulus die Blüthe der Niederlassung beförderte; sein Ruhm hatte den höchsten Gipfel erreicht, als er in öffentlicher Senatssitzung, die unter freiem Himmel stattfand, durch einen urplötzlich ausbrechenden Gewittersturm von der Erde weggerückt wurde und spurlos aus den Augen der Sterblichen verschwand. Das gemeine Volk glaubte, dass sein erster König von den Patriziern heimlich ermordet worden sei, und brütete Rache; da, heisst es, erschien der Schatten des Romulus, als ein Jüngling von blendend schöner Gestalt und übermenschlicher Grösse, dem Senator Julius Proculus auf dem Wege von Albalonga nach Rom und befahl ihm, den Römern anzuzeigen, dass er lebendig unter die seligen Götter aufgenommen worden. Man solle ihm desshalb, anstatt um seinen Verlust zu trauern, göttliche Verehrung erweisen, ihn unter dem Namen *Quirinus* anbeten und seinem Andenken feierliche Kriegsspiele widmen. Sein Nachfolger Numa Pompilius führte weise Gesetze ein, die den Glanz der Stadt für die Zukunft sicherten.

Roswodiz (slavisch), s. Radegast.

Rübezahl (mittelalt.), ein Spukgeist des schlesischen Riesengebirgs, der sich am liebsten „Gebirgsherr" nennen hört. Denn Rübezahl ist blos ein Spottname, der ihn erzürnt. Die Menschen haben nichts von ihm zu befürch-

ten, so lange sie ihn nicht auf böswillige Weise necken. Sein Charakter überhaupt ist gutartig, er belohnt die Frommen und Guten, beschenkt die Armen, welche der Hülfe bedürfen, und geleitet den verirrten Wandersmann auf die rechte Strasse. Diejenigen aber, die ihn zu beleidigen wagen, zieht er zur Rechenschaft; zwar tödtet er Niemanden, spielt jedoch den Vorwitzigen allerhand schlimme Possen und stürzt sie in tausendfache Unannehmlichkeiten, die der Grösse des Verbrechens entsprechen. Die Macht Rübezahls ist übermenschlich, wie sich von einem so ausserordentlichen Wesen erwarten lässt. Nicht genug, dass er über die Schätze der Erdentiefe unumschränkt gebietet; nicht genug, dass er sich überall, so weit sein Bezirk reicht, in jedem Augenblicke zeigen kann, indem er aus seiner Bergwohnung bald gerufen, bald ungerufen, wenn man ihn meilenweit entfernt glaubt, an das Tageslicht emportaucht: er kann sich auch in jede beliebige Gestalt verwandeln und vermummen, in Thiere, Vögel, Insecten, junge und alte, schöne und hässliche Menschenformen. Vergl. Gnomen.



Rugiwit (slav.), der *Kriegsgott* der Wenden, dessen colossale Standbilder, aus Holz oder Stein gefertigt, in den Städten Mecklenburgs und der Insel Rügen und zwar häufig im Mittelpunkte derselben aufgestellt wurden. Man legte ihm eine an das Morgenland erinnernde Vielhäuptigkeit bei; denn er trug auf seinem Halse sieben Köpfe pyrami-

denförmig übereinander aufgereiht, so dass dieselben gleichsam nur ein einziges grosses Haupt mit sieben Gesichtern ausmachten. Das oberste bedeckte ein breiter sonnenschirmartiger Hut. In der Rechten hielt er ein mächtiges blankgezogenes Schlachtschwert; mit Einem solchen Mordwerkzeuge begnügte sich jedoch die barbarische Vorstellung nicht, man steckte ihm noch an einem Wehrgehänge zwei Schwertbündel vor die Brust, das eine von vier, das andere von drei Klingen. Der Heiligkeit wegen war die Annäherung auf eine gewisse Entfernung beschränkt; man zog um seine Bildsäule eine Wand von rothen Tüchern, und nur die Schwalben durften in den Winkeln seines Leibes und zwischen seinen Köpfen ungestört nisten.

Russalki (slavisch), reizende *Wassernymphen*, die häufig emportauchen und den Lauschenden durch ihre überirdische Schönheit entzücken. Wer sie aber gesehen hat, ist unglücklich; denn er kann kein sterbliches Weib mehr lieben. Vergl. Nixen.

S.

Sadirjug (indisch), s. Jug.

Salamander (alte Sage), *Feuergeister*, eine Classe von Wesen, die in dem Element des Feuers leben und wohnen. Salamandrisch bezeichnet daher die Eigenschaft der Unzerstörbarkeit. S. Elementargeister.

Salmōneus (griech.), ein Sohn des *Äŏlus* und der *Enarĕte*, vermählte sich zuerst mit *Alcidice* (Alkidike), einer Tochter des Alĕus, welche ihm die schönlockige *Tyro* gebar. Aus Thessalien, seinem Geburtslande, begab er sich nach Elis, verstiess die erste Gattin und nahm eine zweite,

die *Sidēro*; er war ein ungerechter und hochmüthiger Fürst. Einerseits liess er es zu, dass Tyro von ihrer Stiefmutter auf das grausamste misshandelt wurde, nachdem sie von *Poseidon* (Neptun) Mutter des Zwillingspaares *Neleus* und *Pelias* geworden war; andrerseits verlangte er als König von Elis göttliche Anbetung. Denn er gab sich für nichts Geringeres als für *Zeus* selbst aus und suchte das Volk auf die seltsamste Weise zu bethören, um es von seiner himmlischen Allmacht zu überzeugen. In der Stadt Salmōne, die er aufgebaut und nach sich benannt hatte, fuhr er mit seinem schweren Streitwagen über eherne Brücken, indem er durch das dröhnende Gerassel den Donner nachäffte, während seine Trabanten gleichzeitig eine Menge lodernde Fackeln um ihn her schleudern mussten, wodurch die flammenden Blitze vorgestellt werden sollten. Zur Erzeugung des Donnergeräusches bediente sich der Stolze auch luftgefüllter Schläuche, die man hinter seinem Wagen herschleppte. Kurz, Salmoneus verlangte, dass die sonst dem Zeus gebrachten Opfer ihm dargebracht würden, und ging so weit in seiner Frechheit, dass er selbst Menschen ermordete und öffentlich erklären liess, die Getödteten wären durch seine Donnerkeile niedergeschmettert worden. Endlich indessen sandte Zeus, des beispiellosen Unfugs müde, einen wirklichen Blitzstrahl auf den wahnsinnigen Tyrannen und raffte ihn nach der Unterwelt, vertilgte aber zugleich die gesammte Stadt Salmone, die solchen Frevel geduldet hatte. Auch Sidero entrann nicht der verdienten Strafe. Tyro war gezwungen worden, das Knabenpaar auszusetzen; von Hirten gerettet und zu rüstigen Männern aufgewachsen, rächten sodann Neleus und Pelias ihre Mutter und erschlugen die an den Altar der Hera geflüchtete Quälerin derselben. Die Sage schliesst, dass Tyro sich nun mit *Cretheus*, einem andern Sohne des Äolus, verheirathete und Mutter des *Äson*, *Pheres* und *Amythāon* ward; also den Thron von Jolcus in Thessalien zierte, über dessen Besitz späterhin die unter Argonauten geschilderten Streitigkeiten ausbrachen.

Samanäer (chinesisch), die höchste Classe der Heiligen, die sich blos einer immerwährenden Selbstbetrachtung hingeben und bereits auf die letzte Stufe der Seligkeit gelangt sind, wo sie, sobald sie sterben, in das *Nichts* eingehen. S. Buddha und Fo.

Sanyassi (indisch), s. Bramänen.

Saraswati (indisch), sonst Brami genannt, die Gemahlin des Erhalters *Brama*, nach andern Angaben die reizende Tochter oder Schwester desselben. Wie der Gott, sie suchend, seinen fünften Kopf einbüsste, ist unter Brama erwähnt.

Sarpēdon (griech.), s. Eurōpa und Minos. Ein zweiter dieses Namens war ein Sohn des *Zeus* und der *Laodamīa*, einer Tochter des Helden Bellerŏphon, kämpfte tapfer gegen die Griechen vor Troja und fiel von der Hand des Patroclus.

Saturnus (römisch) und Kronos (griech.), der *zweite* Weltlenker und König des griechischen Götterhimmels, ein Sohn des *Urănus* (Himmels) und der *Gäa* (Erde), eines Ehepaares, welches *zuerst* das gesammte All beherrschte. Saturnus gehörte den *Titānen* an, der dritten Kinderklasse seiner Aeltern, und war das jüngste und zugleich listigste Kind derselben. Vorher hatte Gäa ihrem Gatten die drei *hunderthändigen Riesen* (Hekatoncheiren oder Centimanen) und die drei blitzeschmiedenden *Cyclōpen* geboren; zwei Gattungen von Geschöpfen, die der Vater, wegen ihrer furchtbaren Gestalten, ängstlich in den Tartărus einsperrte. Darob zürnte die Mutter jedoch ihrem Gemahle heftig; denn sie liebte auch diese Sprösslinge ihres Leibes. Dass sie nach und nach einer Reihe von Titanen und Titaninnen das Dasein gab, konnte sie nicht entschädigen für den herben Verlust; vielmehr redete sie diesen neuen Kindern zu, die schuldlos eingekerkerten Brüder zu rächen und dem hartherzigen Vater den Gehorsam aufzukündigen. Alle schauderten vor einer solchen Handlung zurück, nur Saturnus nicht, der unbedenklich auf den Vorschlag und die Ränke der Gäa einging, wodurch sie den Weltherrn zu überlisten rieth. Als der

Himmelsgott Uranus eines Nachts die Erdgöttin besuchte und über die argsinnige Gemahlin sich liebend ausbreitete, sprang der jüngste Titane aus dem Hinterhalt und entmannte den Vater durch den Schnitt einer scharfzähnigen Hippe oder Sichel, womit er insgeheim von der Mutter ausgerüstet worden war. Zum Andenken an diese blutige That sehen wir pen Saturnus insgemein mit einer solchen eisernen Waffe abgebildet. Hierauf ward Uranus seiner Herrschaft beraubt, der Sieger nahm unter dem Beifall der übrigen Titanen die Stelle des Abgesetzten ein, befreite die gefangenen Brüder aus ihrer unterirdischen Haft und vermählte sich mit seiner Schwester *Rhea* oder Rheia. Geraume Zeit hindurch behauptete der zweite Weltherr das gewonnene Zepter, doch nicht ohne Sorge. Denn sein Vater hatte, als er hinsank, den Fluch über ihn ausgesprochen, dem undankbaren Sohne möge ein gleiches Schicksal widerfahren. Aus Vorsicht frass daher Saturnus alle seine Kinder sofort nach der Geburt; auch stiess er die kaum befreiten Brüder aufs Neue in die Nacht des Tartarus zurück, damit ja Niemand seine Krone antasten möchte. Rhea aber sah so wenig als einst Gäa dem Verderben ihrer Leibesfrüchte mit gleichgültigen Augen zu. Bereits hatte der Gemahl fünf Söhne und Töchter nacheinander verschlungen, den *Pluto*, die *Vesta*, die *Ceres*, den *Neptunus* und die *Juno*; sie rettete hierauf, durch heimliche



Niederkunft, den *Jupiter* vor des Saturnus Schlunde. Dies und die nachfolgenden Ereignisse sind unter Jupiter geschildert. Dieser jüngste Sprössling des zweiten Weltherrscherpaares erfüllte den Vaterfluch des Uranus; er gab zunächst seinem Vater ein Brechmittel ein, welches die Geschwister aus dem Bauchgefängnisse erlöste, stürzte sodann und entmannte den greisen Tyrannen, setzte sich selbst auf den Götterthron und holte die hunderthändigen Riesen und die mächtigen Cyclopen, seine Oheime, aus dem Kerker hervor. Mit ihnen und seinen fünf Geschwistern vereinigt, schlug er nunmehr die Titanen aus dem Felde, strafte sie hart und versenkte sie, der Mehrzahl nach, in den nämlichen Kerker, worin die älteren Brüder derselben so lange geschmachtet hatten; zugleich stellte er die hunderthändigen Riesen, seine jetzigen Bundesgenossen, vor den Eingang als Wächter. Die griechische Sage erzählt, dass der unglückliche Saturnus das Schicksal der meisten übrigen Titanen theilte und im Schattenreiche so lange büsste, bis die Feinde des dritten Weltlenkers Gnade erlangten; alsdann empfing er das Zepter über das glückselige Seeleneiland *Elysium* für alle Zeiten, die Flüche der grauen Schöpfungstage waren gesühnt. Abweichend dagegen berichtet der römische Mythus, dass der aus dem Himmel verstossene Saturnus nach Italien entfloh und sich in dem schönen, rings von Gebirgen eingeschlossenen Landstriche *Latium* (Versteckland) vor den Blicken der neuen Götter verbarg. Hier herrschte dazumal der uralte König *Janus*, welcher den Gast zum Mitregenten erwählte; jener baute den Berg *Janiculus*, dieser den *saturnischen* Hügel an, welcher nachmals der capitolinische hiess. Unter ihrem doppelten Regiment erblühte über dem sonnigen Hesperien das vielgerühmte *goldene Zeitalter*; die Menschen blieben fortwährend jung, kraftvoll und gesund, sie lebten schuldfrei, sorglos und stets glückselig, gleich den unsterblichen Göttern, und ihr endlicher Tod bestand in einem sanften Einschlummern oder einem schmerzlosen Wechsel der leiblichen Hülle, die sie mit einer unvergänglichen vertauschten. Gerechtigkeit

waltete überall, Vertrauen, Liebe und Frömmigkeit. Die Habe war vor Dieben gesichert, Schlösser, Riegel, Thüren und Grenzsteine gab es nicht, Krieg und Mordbraus tobte nirgends über die friedlichen Fluren, welche die heiteren, freien und mit keinem Kummer belasteten Menschen nicht einmal anzupflanzen brauchten. Denn ein ewiger Frühling prangte über die Erde ausgespannt, der Acker trug alle Früchte ungepflegt und sonder Arbeit der Hände; die Tiefe erschloss ihre Schätze verschwenderisch Einem wie dem Andern. Zum Gedächtniss dieses saturnischen Zeitalters, wo die elysische Glückseligkeit und Wonne ihren Sitz in Italien aufgeschlagen hatte, stiftete man zu Rom das Fest der Saturnalien, welches jährlich, vom 17. Dezember an, erst drei, dann fünf und zuletzt, unter den römischen Kaisern, sieben Tage lang begangen wurde. Ein allgemeiner Rausch erfüllte die Herzen, Freiheit und Gleichheit hoben jeden Unterschied zwischen Hohen und Niedern, Reichen und Armen auf, Herren und Sklaven vertauschten sogar ihre Rollen, jedes ernste Geschäft ruhte, man schickte sich gegenseitig Glückwünsche und Geschenke zu, kurz, Fröhlichkeit war das einzige Losungswort. Wie die Griechen ihrem Kronos schon in frühster Zeit Tempel geheiligt hatten, so besass der italische Saturnus zu Rom, am Fusse des Capitols, ebenfalls ein uraltes Tempelgebäude, welches man zugleich als Staatsarchiv und Schatzkammer benutzte. Ein besonderer Mythus macht ihn, nebenbei bemerkt, auch zum Vater des weisen Centauren *Chiron*, und da man diesem Waldmann, gleich dem übrigen Centaurengeschlechte, späterhin Halbrossgestalt beilegte, so hiess es demgemäss, der Erzeuger habe die Mutter desselben, die Oceanide *Philўra*, als Hengst aufgesucht. Den Neueren galt dieser Gott für das Symbol der *Zeit*, worauf der griechische Name Kronos hinzudeuten schien; daher gab man seinem Bilde die Attribute von Sense, Stundenglas und Flügeln.

Satyrn (griech.), die muthwilligen Gefährten des *Bacchus*, oft verwechselt mit Panen, Panisken und Faunen. Ihre Gestalten sind unter Silēnus geschildert.

Schakra (indisch), s. Wischnu.

Schiwa (indisch), das *dritte* Glied der hohen *Trimurti* oder Dreieinigkeit, der furchtbare Gott der *Zerstörung*, dessen Verhältniss zu den beiden andern Gliedern des weltbeherrschenden Kleeblatts, des schaffenden *Brama* und des erhaltenden *Wischnu*, unter Brama beschrieben ist. Alle drei Götter sind sich ursprünglich an Macht und Rang gleich gestellt; ihre besonderen Anhänger indess erheben einen über den andern, und so haben auch die Schiwaïten ihren Schiwa zum obersten Gott gemacht, über welchen nur der unwandelbare Urgott *Brahm*, der Weltschöpfer, emporragt. Ueber seine Geburt, die gemeinschaftlich mit den beiden andern Hauptgöttern Indiens stattfand, berichten die Artikel Brahm und Bhawani. Was den Thronsitz des Schiwa anbelangt, so liegt derselbe auf der Insel Schamban, welche für den Mittelpunkt der Erdfläche gilt, ein steiles Gebirge aus gediegenem Silber, genannt *Kaylasa,* welches seinen Glanz über die gesammte Erde verbreitet, sobald es von den Strahlen der Sonne beschienen ist. Und dies ist der Fall sechs Monate hindurch, wo sie den Bergkegel in beständigem Kreislaufe umwandelt; während der andern Jahreshälfte dagegen lagert über diesem Erdpunkt ununterbrochene Nacht. Eine Unzahl schauderhafte Drachen rollen sich um die unteren Schichten; daher nur Göttern die Möglichkeit geboten ist, die Reize dieser Höhen zu bewundern. Auf der silbernen Oberfläche ragen schimmernde Haine goldener Bäume, durchrieselt von klaren Bächen; die vier Himmelsgegenden haben jede einen See, welcher die lieblichste Labung spendet, bestehend in Milch, Butter und Zuckersaft. Schiwa's Wohnhaus prangt über dem Gipfel des Gebirges selbst, umringt von den acht Pallästen der grossen Welthüter. Seine Gemahlin heisst *Parwati*, ein schönes Weib, welchem er mit solcher Liebe zugethan ist, dass er ihr sogar die eine Hälfte seines Körpers aufgeschlossen und angewiesen hat, um nie von ihr getrennt zu sein. Ausserdem', wenn er die Welt durchreitet, ruht sie neben ihm auf seinem Schoosse, umfasst von seiner vordersten Rech-

ten. Das Geschöpf, auf welchem sie reiten, ist ein Stier oder Büffelochs, Namens *Nandi*, welcher für das Sinnbild der göttlichen Weisheit oder Gerechtigkeit gilt; wesshalb die Gattung dieser Thiere so heilig, edel und erhaben dasteht, dass der Genuss des Rindfleisches ein Vergehen ist, welches nur die gemeinen Leute sich erlauben. Gewöhnlich wird Schiwa von seinen Verehrern Mahadewa betitelt, wörtlich „grosser Gott". Weil er aber der Urheber jeglicher Zerstörung ist, fürchtet man nicht nur seinen mächtigen Ingrimm unbeschreiblich, sondern Maler und Bildhauer haben auch die Quelle ihrer Phantasie erschöpft, um in sein verzerrtes und thierisches Antlitz jeden denkbaren Zug des Schreckens und Grauens zu legen. Vor allen andern Eigenschaften verleiht man ihm Grausamkeit und Blutdurst; er schwingt die Waffe *Gheda*, eine furchtbare Keule, womit er die Bösen zerschmettert. Zugleich jedoch bildet Wollust den Hauptgrundzug seines Wesens, er schafft wieder, was er vernichtet hat, und erzeugt das Zerstörte in neuer Gestalt; wie denn insgemein der Glaube der Indier, mit der Lehre von der Seelenwanderung an der Spitze, keine wirkliche Auflösung der Dinge, sondern eine blosse Verwandlung der zeitweiligen Formen annimmt. Daher seine Feste, die Schiwararti, die im März abgehalten werden, die unzüchtigsten Schauspiele von der Welt sind; und wie sein Dienst einerseits mit barbari-



schen Opfern verbunden wird, so verübt man andererseits dabei die schamlosesten und wollüstigsten Handlungen, überzeugt, dass ihm dergleichen höchst wohlgefällig deucht. Der Lingam ist sein vornehmstes Symbol und die Schwärme junger *Bajadēren* (Dewedaschie's), welche die Pagoden (Tempel) Indiens bevölkern, werden hauptsächlich zu seiner Ehre abgerichtet.

Schlafgott (griech. und römisch), s. Hypnos.

Schudra's (indisch), die vierte, letzte und tiefste Kaste der Indier, zur Bedienung der drei oberen bestimmt. S. Brama.

Schwarzelfen (germanisch und nordisch), s. Elfen.

Sciron (griech. Skiron), s. Theseus.

Scylla und Charybdis (griech.), zwei Meerungeheuer, wohnhaft nebeneinander in der Meerenge zwischen Sicilien und der Spitze Unteritaliens, höchst gefährlich für die durchpassirenden Schiffe. Das erste, die Scylla, wörtlich „die Hündin", war eine Tochter des *Poseidon* (Neptun) und der Nymphe *Cratäis* oder des *Typhon* und der *Echidna*, nach Andern auch andern Ursprungs. Eine weibliche Riesin von Drachengestalt, hatte sie sechs Hälse und sechs Köpfe, die immerfort aus Hunger und Wildheit mit der Stimme junger Löwen brüllten, eine dreifache Zahnreihe in jedem ihrer gierigen Rachen und zwölf Füsse, die glücklicherweise jedoch an dem himmelhohen Felsen, in dessen schattiger Seitenhöhlung sie hauste, angefesselt waren. So konnte sie nur die Hälfte ihres grässlichen Leibes aus dem Innern ihrer Wohnung hervorstrecken, die um sich schnappenden Häupter, womit sie Seehunde, Delphine und die grössten Fische zur Stillung ihres Hungers fing und wenn Schiffe vorbeisegelten, die darin befindlichen Menschen. Dem an ihr vorüberfahrenden *Ulysses* (Odysseus) haschte sie sechs Matrosen von der Ruderbank; der Held setzte sich lieber diesem Verluste aus, als dass er dem andern Seescheusal sich genähert hätte, welches blos einen Pfeilschuss entfernt im Meer lauerte und das ganze Fahrzeug mit Mann und Maus verschlungen haben würde. Denn die Charybdis, eine

Tochter des *Poseidon* und der *Gäa* (Erde), war eine noch weit entsetzlichere Unholdin; sie wohnte auf einer flacheren Felsenklippe, umschattet von den niederhangenden Zweigen eines Feigenbaums. Dreimal täglich schlürfte sie das Meerwasser in ihren trichterförmig klaffenden Schlund hinunter, Alles hinabreissend, was der brausende Strudel ihr zuführte, und spie ebenso oft die eingesogene Masse wieder aus. Beiden Ungeheuern in dem schmalen Meerpass zugleich auszuweichen, war ein Ding der Unmöglichkeit; daher Ulysses klüglich an der minder gefährlichen Scylla hinruderte. Ein altes Sprüchwort lautet desshalb: „Incidit in Scyllam qui vult vitare Charybdim," was ungefähr so viel bedeutet als unser heutiges Sprüchwort: „Vom Regen unter die Traufe kommen." An bunter Ausschmückung der Fabel fehlte es nicht. Wie Charybdis von Zeus durch einen Blitzstrahl in das Meer geschleudert worden sein sollte, weil sie, ihrer Gefrässigkeit wegen, dem *Hercules* einige Rinder von der Heerde des Geryon gestohlen, so brachte die Sage auch ihre Nachbarin mit jener Vatermörderin *Scylla*, der Tochter des Königs *Nisus* von Megăra, in Verbindung. Nachdem der siegreiche *Minos* sie zur Strafe ersäuft habe, sei Scylla in eine halbthierische Meerjungfrau übergegangen, aber anfangs noch so schön geblieben, dass sie die Liebe Poseidons gewonnen; durch die Eifersucht der Göttin *Amphitrīte* sei sie sodann in jene gräuliche Seefurie verwandelt worden. Heutigen Tages bietet das Klippenpaar unsern Schiffen keinen Grund zur Furcht mehr.

Selene (griech.), s. Luna (römisch).

Semĕle (griech.), eine der Töchter des Königs *Cadmus* von Theben und der mit ihm vermählten himmlischen *Harmonia*, die wegen ihres tragischen Geschickes bekannte Mutter des *Bacchus*. Sie war nämlich eine Jungfrau von so vorzüglicher Schönheit, dass sie die Liebe des *Jupiter* gewann, der häufig als ein reizender Jüngling mit ihr verkehrte; dies aber erregte zugleich die immerwache Eifersucht der *Juno* (Hera) in solchem Grade, dass sie das sterbliche Weib zu verderben beschloss. Zu dem

Ende nahm die Göttin einst die Gestalt der alten Amme an, welche die Semele gesäugt hatte, und stattete der Königstochter einen Besuch ab, wobei sie listig erklärte, dass sie zweifeln müsse, ob der von ihr bewunderte Geliebte, der sich für Jupiter ausgebe, wirklich Jupiter und nicht vielmehr irgend ein Betrüger sei. Um die Sache zu entscheiden, schlug die falsche Amme ihr beredtsam vor, in den Bräutigam zu dringen, dass er vor der Braut in seiner wahren und zwar in derjenigen Gestalt sich zeige, worin er die hehre Juno zu umarmen pflege. Semele war eitel genug, sich von dieser tückischen Vorspiegelung irre führen zu lassen. Als der Götterkönig sie bald darauf besuchte, stellte sie sich traurig und befliss sich nicht eher einer heiteren Miene, als bis er unter dem feierlichsten Eide beim Styx gelobte, ihr eine Bitte zu gewähren. Zu seinem Schrecken jedoch verlangte nun die Geliebte, dass er einmal in all' seinem Götterglanze prangend vor sie treten solle, um ihr den unzweideutigen Beweis seines höchsten Ursprunges zu liefern; umsonst war seine Abmahnung, indem er auf die für eine Sterbliche so unheilvollen Folgen hinwies. Gezwungen, sein Wort zu erfüllen und die Theure dem Untergange zu weihen, erschien Jupiter das nächste Mal als wirklicher Gott, gekleidet in seine ganze Herrlichkeit und bewaffnet mit Donner und Blitz, vor der unglücklichen Tochter des Cadmus. Augenblicklich verzehrte sie der allmächtige Feuerstrahl. Der Gott der Götter vermochte nur den Knaben zu retten, den sie bereits im Schoosse trug, den jungen Bacchus. Der Blitz, welcher ihren Leib spaltete, brachte das Kindlein zur Welt, und damit es nicht umkomme, liess Jupiter sofort aus den Säulen des königlichen Prunkzimmers Epheuranken hervorspriessen, welche sich zum kühlen Schattendach für den Kleinen wölbten, und verbarg alsdann das zu früh geborene Knäblein für einige Monate noch in seiner eigenen Hüfte. Unter B a c c h u s sind die weiteren Schicksale dieses Sohnes des Jupiter dargestellt. Nachdem derselbe sich zum mächtigen Gott aufgeschwungen, holte er die Mutter aus dem Schattenreiche zu sich nach dem

Olymp, wo sie fernerhin *Thyōne* hiess; Pindar durfte von Semele singen, dass sie unter des Donners Gekrach gestorben sei, aber jetzt bei den Olympiern lebe, geliebt von ihrem Sohne, von Zeus und Pallas Athēne.

Serāpis (ägypt.), eine sehr neue Gottheit Ägyptens, die ganz an die Stelle des älteren *Osīris* trat. Also war er ein Schutzhort der Fruchtbarkeit, wie dieser, Sonnengott und Nilgott zugleich, ferner der Gatte der früher mit Osiris vermählten *Isis*, überhaupt der oberste Gott des Landes, wie es einst Zeus Ammon gewesen war. Selbst die Heilkraft der Isis wurde dem Serapis beigelegt, die Kranken riefen ihn um Rettung an, so dass er verehrt wie der griechische *Asklepios* (Äsculapius) dastand. Man bildete ihn als einen Mann mit zeusähnlichen ernsthaften Zügen ab, mit bärtigem Antlitz, das Haupt von Strahlen umflossen und ein Getreidemaass über dem Scheitel. Der Ursprung desselben war kleinasiatisch-griechisch, unter seinem Namen dachte man sich den Segenspender *Pluto*, den mit der *Persephŏne* (Proserpĭna) vermählten König der Unterwelt, auf dessen Wink die nährenden Früchte aus der Tiefe der Erde an das Licht hervorkeimen. Da Osiris von der Oberwelt geschieden war und als Richter der Todten herrschte, liess sich der neue Gott um so leichter mit ihm verschmelzen und in Ägypten einführen, was unter dem Zepter der Ptolemäer geschah, die ihn, nach der Erbauung Alexandriens, in die nunmehrige Hauptstadt holten. Man lud die Bildsäule des Serapis aus Sinōpe auf ein Schiff, oder vielmehr, der Gott schiffte sich selbst, wie man sagte, in der letztgenannten Stadt ein, damit man ihn nach Alexandrien übersiedelte; welcher Ort der Hauptsitz seines Dienstes ward.



Nach und nach prangten in den übrigen Theilen Aegyptens mehr als vierzig seiner Tempel. Schon bei dem Tode Alexanders des Grossen finden wir ihn als Hort der Kranken angebetet, und lange nachher verrichtete Kaiser Vespasianus, im Namen des Serapis, zu Alexandrien ein Paar wunderbare Heilungen.

Sibyllen (orient., griech. und römisch), wörtlich „die Gottesratherinnen", verzückte Frauen oder begeisterte Wesen weiblichen Geschlechts, welche vorzugsweise die Rathschlüsse der Götter offenbarten und die Zukunft verkündigten, gleich den Orakelpriesterinnen. Sie erfreuten sich eines sehr langen Lebens und schon in den frühesten Zeiten gab es welche. Von dem Orient scheinen sie ausgegangen zu sein und die delphischen Seherinnen hervorgerufen zu haben; man sammelte ihre in Versen abgefassten Sprüche, deren Heiligkeit und Ansehen das gewöhnliche Orakelthum weit überdauerte, zu verschiedenen Malen und sichtete, erneute und ergänzte sie wieder bestmöglichst. Im Ganzen führt man solcher allwissender Frauen bald vier, bald zehn an; die erstere Zahl, betitelt nach ihren Heimathsörtern, bestand aus einer ägyptischen, erythräischen, samischen und sardischen Sibylle. Unter der zweiten Zahl begreift man folgende, übrigens zum Theil oft mit einander sammt ihren Aussprüchen verwechselte Prophetinnen. Die älteste erstlich war *libyschen* Ursprungs, eine Tochter des *Zeus* und der *Lamia*; sie trug zuerst den Namen Sibylle, der von ihr auf alle späteren Wahrsagerinnen dieser Gattung vererbt worden. Zweitens die *chaldäische*, sonst auch die persische, ägyptische oder babylonische Sibylle genannt, wohl kaum jünger als die erste, da sie angeblich schon zu Noah's Zeiten lebte und mit einem von dessen Söhnen vermählt war; sie hiess *Sabba* oder *Sambetha*, stammte aus Babylon und man sagte von ihr, dass sie den babylonischen Thurmbau, den Heerzug Alexanders des Grossen nach Indien, die Geburt Christi und Aehnliches prophezeit habe. Drittens die *delphische*, die in dem Tempel des Apollo geboren wurde, geraume Zeit vor dem trojanischen Kriege,

den sie vorausverkündigte; dasselbe behauptet man viertens auch von der *erythräischen*, deren Geburtsstadt Erythrä in Asien war. Eine fünfte, die *italische* oder nach ihrem Stammort Cimmerium bei Cumä die *cimmerische* Sibylle, machte sich kurz nach der Zerstörung Troja's bemerklich; die sechste trat zu Numa's Zeiten auf und hiess die *samische*. Von den vier übrigen, der *hellespontischen*, die in der Gegend von Troas das Licht erblickte und zur Zeit des Solon und Cyrus lebte, der *phrygischen*, der *tiburtinischen*, die ihre Rolle bei Tibur (Tivoli) spielte und *Albunĕa* genannt wurde, und endlich der *cumäischen*, die zu Cumä in Campanien hauste, erwarb die zuletzt genannte Wahrsagerin den grössten Ruf. Von ihr ist unter cumäischer Sibylle die Rede.

Sichäus (phönizisch), s. Dido.

Sieben vor Theben (griech.), die sieben Helden, die unter dem Könige *Adrastus* von Argos wider Theben auszogen und von ihren Söhnen, den sogenannten *Epigŏnen*, durch einen zweiten Zug gerächt wurden, nachdem der erste unglücklich abgelaufen. Näheres s. unter Ödipus.

Siegfried (nordisch-german.), mit dem Beinamen der gehörnte oder hörnerne, der gewaltige Held des Nibelungengedichtes, worin verschiedene alte Sagen zu einem abgerundeten Ganzen verflochten sind; welches um die Zeit der Völkerwanderung spielt. Er war, jenem Gedicht zufolge, der Sohn des Königs *Siegmund* von Niederland und seiner Gemahlin *Siegelind*, die in der Burg zu Santen am Rheine walteten, ein ebenso muthiger und tapfrer als ehrlicher und harmloser Charakter von ächtdeutschem Gepräge. Schon in der Jugend zeichnete er sich durch Stärke und Heldenthaten aus; er gelangte in den Besitz eines unermesslichen Schatzes und einer unsichtbar machenden Tarnkappe, ausserdem verschaffte er sich, mit Ausnahme einer einzigen Stelle, Unverwundbarkeit des Körpers. Letzteres geschah dadurch, dass er seinen Leib in dem Blute eines von ihm erschlagenen Lindwurms badete; wodurch er eine panzerähnliche und für jede Waffe undurchdringliche *Hornhaut* bekam, von welcher

jener Name der „gehörnte“ Siegfried herrührte. Während die Waschung jedoch stattfand, war ihm just zwischen die Schultern ein breites Lindenblatt gefallen, das, soweit es am Körper festklebte, die Anfeuchtung mit dem Zauber verhinderte; dieser Fleck behielt demnach seine natürliche Beschaffenheit, und hinterdrein war es zu spät, das Versäumte nachzuholen, ein Versehen, welches leider auch seinen frühzeitigen Tod auf eine traurige Weise zur Folge hatte. Nach Ruhm und Abenteuern begierig, zog der junge Siegfried in das Land der *Nibelungen* fort, wo er die Schilbung und Nibelung antraf, grimmige und trotzige Recken, die eben im Begriff standen, einen ungeheueren *Hort* (Schatz) unter sich zu theilen. Sie wählten den Fremdling zum Schiedsrichter, indem sie ihm zur Belohnung für seine Mühe das unwiderstehliche Schwert *Balmung* schenkten; allein bei der Theilung brach gleichwohl ein Streit aus, worin der Held sich der neuen Waffe bediente, die Riesen erschlug, das Reich unterjochte und den Schatz eroberte. Vergebens warf sich ein kleiner Zwerg, Namens Alberich, der eine Tarnkappe trug, zum Rächer der Getödteten auf, die seine Herren gewesen waren; Siegfried bezwang auch diesen Gegner und setzte ihn zum Kämmerer des unversiegbaren Hortes ein, welcher fortan in einer festen Burg aufbewahrt wurde. Die Tarnkappe des Zwerges, eine Bedeckung, die ihren Träger unsichtbar machte und seine Kräfte siebenfach steigerte, fiel in die Hände des Siegers. Auf dem gewonnenen Nibelungenhorte indessen haftete ein alter Fluch, der jeden Besitzer desselben, früher oder später, in's Verderben hinabzog. Siegfried kehrte als ein hochgefeierter Recke heim; so lange aber seine Aeltern lebten, mochte er die Krone nicht annehmen, obwohl die Vasallen es wünschten. Statt dessen dachte er an neue Abenteuer; der Ruf von den Reizen der *Chriemhild* war eben zu seinen Ohren gedrungen, er wollte daher um die minnigliche Fürstin freien oder sie, nach Reckenweise, zur Gattin erkämpfen. Wohlgerüstet, doch nur von einem Dutzend Rittern begleitet, sprengte er nach Worms am Rheine, wo die schöne Jung-

frau lebte. Sie war die Tochter der verwittweten Königin *Ute* und hatte drei Brüder, die Könige *Günther*, *Gernot* und *Giselher*, die sich Herren von Burgund nannten. Unter den Vasallen ihres Hauses ragten, neben andern starken und kühnen Recken, besonders *Hagen* und sein Bruder *Dankwart* hervor. Von dem König Günther gastfreundlich aufgenommen und nach Verdienst geachtet, verweilte Siegfried ein volles Jahr zu Worms, ohne die liebliche Chriemhild zu sehen, die ihrerseits den Gast, von den Fenstern ihres Burggemachs aus, insgeheim oft beobachtete, ihn bewundern und lieben lernte. Da traf es sich aber, dass der Dänenkönig Liudegast und der Sachsenkönig Liudeger den Burgundern Fehde entboten; Siegfried rückte nebst einer Schaar Dienstmannen wider sie zu Felde, focht den Streit glücklich durch und als er mit neuen Lorbeeren geschmückt nach Worms zurückkehrte, gab der erfreute König Günther ein zwölftägiges Prachtfest, welchem Mutter und Schwester, zu Ehren der Sieger, beiwohnen mussten. Zum ersten Male zeigte jetzt Chriemhild dem hochberühmten Kämpen ihr sittiges Antlitz und das herrliche Paar hatte seitdem Gelegenheit, sich täglich am Hofe zu sehen, zu sprechen und wechselseitige Zeichen der Liebe auszutauschen, deren heilige Flamme ihre Herzen entzückte. Mittlerweile gerieth Günther auf den kecken Gedanken, um die über alle Maassen schöne Königin *Brunhild* zu werben, die jenseits des Meeres in Isenstein oder Island herrschte; ein überaus gefährliches Wagstück, da diese Jungfrau eine riesenstarke Heldin war, die ihre Hand nur demjenigen Freier bieten wollte, der in dreifachem Kampfe sie überwunden habe. Im andern Falle, wenn er auch nur in einem der drei Wettkämpfe unterlegen war, verlor er sein Haupt. Als die Hofleute trotz aller Abmahnung den König fest entschlosssn sahen, sein Leben um die furchtbare Schöne in die Schanze zu schlagen, redete ihm der Vasall Hagen zu, wenigstens nicht ohne Siegfried auszuziehen. Unter der Bedingung, dass Günther ihm seine Schwester Chriemhild zur Gemahlin verspreche, willigte der Held ein; er be-

gleitete den künftigen Schwager nach dem fernen nördlichen Lande und nöthigte die Königin Brunhild durch seine Tapferkeit den Freier anzuerkennen, da sie nicht anders glauben konnte, als sie sei von diesem und keinem Andern bezwungen worden. Denn Siegfried, der an seines Freundes Statt die lebensgefährlichen Waffenspiele nacheinander bestand, hatte dabei die Tarnkappe aufgesetzt, die ihn vor jedem sterblichen Auge verbarg. Die Braut musste also den König Günther für ihren Besieger halten und ihm nach dem Rheine folgen; die von ihr zusammenberufene Ritterschaar aber war so zahlreich, dass den Burgundern angst und bange ward. Desshalb holte Siegfried einen Heerhaufen von tausend auserwählten Nibelungen, die er mit dem Hort prächtig geschmückt hatte, zur Sicherheit nach Isenstein; worauf der Brautzug gen Worms, unter dem Geleit dieser Recken, ohne Hinderniss vor sich ging und die feierliche Doppelhochzeit mit unendlichem Jubel die alte Königsburg erfüllte. Der Artikel Brunhild gedenkt des listigen Abenteuers näher. Die getäuschte Königin aus Isenstein ahnte nicht das Mindeste von dem ihr gespielten Betruge der beiden Schwäger; Chriemhild begab sich freudig an der Seite ihres Gemahles nach der Heimath desselben, der greise Vater trat ihm das Zepter ab, und so lebte das jugendliche Königspaar eine Zeitlang ein friedfertiges häusliches Leben, welches nur der Tod der Mutter Siegelind trübte. Volle Zuneigung und volles Vertrauen bescheerte den beiden Gatten die seligsten Tage. Schon war der glückliche Bund mit einem Sohne gesegnet worden, als das Verhängniss über den sanft dahin schaukelnden Nachen ihrer Ehe seine finstersten Wolken zusammentrieb. Brunhild, die inzwischen ihrem Gemahl ebenfalls ein Söhnlein geschenkt hatte, das aus Liebe zu dem Helden Siegfried genannt wurde, lag dem Könige Günther so lange mit Bitten an, bis er dem Schwager eine Einladung schickte, nebst der Schwester zu einem Hochzeitsfeste am Wormser Hofe zu kommen. Die beiden Verwandten erschienen an der Spitze eines glänzenden Gefolges. Während dieses Besuches veranlasste Günthers

Gattin, stolz und neidisch, wie sie war, einen Hader um den Vorrang; die von ihr gekränkte Chriemhild, welche weder sich noch ihren Gemahl beschimpfen zu lassen Ursache hatte, widersprach der anmassenden Forderung der Schwägerin, verrieth aber in ihrer zornigen Anwandlung das mit der Ehe Günthers verknüpfte Geheimniss, welches ihr von Siegfried gelegentlich anvertraut worden war: nicht ihr Bruder Günther, sondern ihr Gatte Siegfried sei der starke Mann gewesen, dem die Uebermüthige sich beugen müssen. Eine Entdeckung von den unseligsten Folgen. Günther suchte allerdings den Vorfall in Vergessenheit zu bringen, vorzüglich da eine weitere Lüftung des Schleiers Niemandem nützen konnte; hatte doch sein ritterlicher Schwager in allen Stücken nur nach seinem Wunsche gehandelt und ihm nichts als Gutes und Liebes erzeigt. Brunhild dagegen, auf das tödtlichste verletzt in ihrer Eitelkeit, kannte in ihrem Grame keine Grenzen; sie schluchzte laut, als Hagen vor sie trat. Kaum erfuhr der wilde Vasall den Grund ihrer Wehklage, so gelobte er ihr feierlich, an Chriemhilds Manne Vergeltung zu üben; augenblicklich berief er die drei Königsbrüder und mehrere vornehme Vasallen zu einer geheimen Berathung. Es galt nichts Geringeres als Leib und Leben des Helden. Der treue Giselher stimmte gegen jede Gewaltthätigkeit und erklärte den Zank der Frauen für eine leichte Sache; der Schwager habe nimmermehr solchen Hass verdient. Die gleiche Meinung äusserte Günther selbst mit Entschiedenheit. Allein die wackeren Männer wurden überstimmt; Hagens Vorschlag, Siegfried durch List zu tödten, da es im offenen Kampfe unmöglich sei, ging zuletzt durch und der König gab, wiewohl sein redliches Gemüth sich noch lange sträubte, endlich seine Einwilligung zu dem Mord! Der Rächer Brunhilds ersann den Plan, den arglosen Recken gelegentlich im Getümmel des Gefechts zu erschlagen; man stiftete in dieser Absicht falsche Boten an, welche die Nachricht von neuen Feindseligkeiten der Sachsen überbrachten, und forderte dann den anwesenden Gast zur Theilnahme an dem Feldzuge auf. Als Chriem-

hild von dem Ausbruche eines Krieges hörte, überfiel sie diessmal eine ungewöhnliche Bangigkeit um das Leben ihres Gatten; vor dem Wegzuge der Schaaren bat sie daher, in einer Unterredung mit Hagen, diesen vermeintlichen Freund ihres Hauses, er möge dafür Sorge tragen, dass dem Theuern kein Leid widerfahre. Ja, die Furcht trieb sie zu solcher Offenherzigkeit, dass sie dem lauernden Vasallen mittheilte, an welcher Stelle des Körpers Siegfried verwundbar sei, was ausser Siegfried bisher Niemand als sie kannte. Hagen versprach Alles und ersuchte unter anscheinend inniger Theilnahme die zärtliche Frau, ein Zeichen auf des gehörnten Recken Gewand zu nähen, damit er desto sicherer wisse, wo sein Schilddach gegen den Speerhagel von Nutzen sein könne; sie gehorchte in blinder Harmlosigkeit und zeichnete insgeheim den Mantel des Gatten zwischen den Schultern mit einem Kreuze von feiner Seide. Nichts konnte dem Verräther erwünschter kommen; er brauchte nicht mehr auf das Ungewisse in eine weite Ferne sich hinauszuwagen, um den starken und hochberühmten Helden ohne Aufsehen aus dem Wege zu räumen. Er liess durch Günther, der Alles seinem Gutdünken anheimstellte, den Rittern des Hofes kundthun, die Sachsen hätten sich mit den Burgundern wieder zum Frieden vereinigt; es solle, zur Feier dieses guten Ereignisses, eine Jagd veranstaltet werden. Die Könige und ihre Vasallen ritten vergnügt in den Wald hinaus; todt wurde der edle Siegfried auf einer Trauerbahre zurückgetragen: der treulose Hagen hatte ihn meuchlings mit dem Schwerte erstochen, als er über den Rand eines Baches gelehnt war, um an dem frischen Wasser seinen während der Jagd entstandenen Durst zu löschen. Verzweiflungsvoller Schmerz ergriff die entsetzte Chriemhild bei dem Anblicke des Entseelten; wie ein Blitz durchzuckte sie gleichzeitig der Argwohn, dass Brunhild die That angerathen, Hagen sie vollstreckt habe, und klagte jammernd die Mörder an. Vergebens log ihr Bruder Günther, um den Verdacht von sich und seinen Mitschuldigen abzuwälzen; sie riss ihn und seine Ge-

nossen nach der Leiche, und siehe, die Wunden des Erschlagenen fingen wieder zu bluten an, sobald die Mordbefleckten vor den Todten sich hinstellten. Dies göttliche Maalzeichen genügte der ergrimmten Frau statt jedes weiteren Beweises; sie verschloss aber das Rachegefühl aus Klugheit in ihrem Busen, da sie ungewiss war, ob die ihres Herrn beraubten Nibelungen im Stande sein würden, den frevelhaften Burgundern die Spitze zu bieten. Sie überliess sich einstweilen nur der Allgewalt ihres namenlosen Schmerzes, hob das schöne Haupt des Todten mit ihrer weissen Hand empor und küsste es, und ihre lichten Augen weinten vor Herzeleid blutige Zähren. Nachdem sie seinen Leib bestattet hatte, entsagte sie allen Vergnügungen des Hofes und lenkte ihre Schritte nur immer zu dem Hügel, unter welchem der Geliebte begraben lag. Eines Tags indessen traf der Markgraf Rüdiger aus dem Ostlande in Worms ein, mit dem Auftrage, für den König *Etzel* (Attila) um ihre Hand zu werben. Wie sehr sich auch das Herz der trauernden Wittwe vor der Verbindung mit einem andern Manne scheute, sie legte dem Widerspruch in ihrem Innern Schweigen auf, da sie durch die Vermählung mit einem mächtigen Fürsten die Aussicht gewann, die ruchlosen Mörder zu strafen und die Manen des Jugendgeliebten zu sühnen; ein Gedanke, welcher sie allein noch an das verhasste Dasein knüpfte und durch Rüdiger selbst nicht sowohl geweckt als verstärkt wurde. Daher folgte sie dem Brautwerber, ihres Grames scheinbar getröstet, nach dem fernen Reiche der Hunnen, wo die Donau strömte. König Etzel harrte in Tulna, um die Wittwe des weltberühmten Helden als seine Gemahlin würdig zu empfangen und gen Wien in seine Königsburg zu geleiten. Daselbst drängte sie geraume Zeit den in ihrem Busen fort und fort kochenden Groll noch zurück; denn sie musste die Mörder erst in Sicherheit einwiegen, wenn es ihr gelingen sollte, den Tag des Verderbens über dieselben herabzurufen. Nach Verlauf von sieben Jahren aber bewog Chriemhild den Hunnenkönig, ihre Brüder sammt Hagen freundschaftlich an den

Hof zu bitten. Die Burgunder Fürsten kamen mit ihren Mannen; der eigentliche Urheber des Mordes, obwohl das böse Gewissen desselben hinter dieser Einladung nichts Gutes witterte, liess sich dennoch ebenfalls zur Mitreise verlocken. Keineswegs täuschte sich die Gattin Siegfrieds in ihrer Hoffnung. Der grimme Hagen, der nach jener Unthat in der Gunst seiner Herren gestiegen und schon in Worms immer trotziger aufgetreten war, erregte unter den Hunnen an dem Hoflager Etzels durch fortgesetzten Uebermuth allgemeine Entrüstung. Der unzweideutige Hohn, den er gegen die Königin überall zeigte, und die Bosheit, womit er einen der vornehmsten Hunnen im Turnier tödtete, zog allmählig das Ungewitter über die Gäste zusammen, wie es die Rächerin wünschte, die überdies heimlich die Zornfunken nährte und schürte. Als der fremde Händelsucher daher in einem Anfalle wilder Laune die unerhörte Frechheit beging, dem Sohne Etzels und Chriemhilds den Kopf abzuhauen, brach der Sturm unaufhaltsam los. Die Burgunder wurden in dem Saale, den sie bewohnten, von einer Schaar wüthender Hunnenritter angegriffen; ein mörderisches Gefecht entspann sich, worin der Sieg jedoch unentschieden blieb, da Hagen, Volker und andere Recken eine beispiellose Tapferkeit entwickelten, die Angreifer hinausdrängten und die Thüren verrammelten. Nunmehr gebot Chriemhild das Haus in Brand zu stecken. Die Belagerten, gequält von Angst, Hitze und Durst, wichen gleichwohl nicht der Macht des Feuers; sie stellten sich vorsichtig an den Wänden des raucherfüllten Gemaches auf, um den lodernden Trümmern der Decke zu entrinnen, welche sie beim Herabsturz in der Blutwoge des Fussbodens zu löschen suchten, wie sie auch das Blut der erschlagenen Freunde und Feinde tranken, um in ihrem entsetzlichen Gefängnisse nicht zu verschmachten. Zu einem schlimmen Feste, rief Hagen bitter und todesmuthig aus, hat die Königin uns eingeladen! Die Hunnen zauderten, den Kampf mit den verzweifelten Fremdlingen zu erneuen; da erschien *Dietrich von Bern* (der Gothenkönig Theoderich von Verona), ein

stumpfe und platte Nasen, nach oben spitz zulaufende Ohren, knotige Hälse und Pferdeschweife oder Ziegenschwänzchen; in späterer Zeit legte man ihnen auch Hörner und Bocksfüsse bei, doch geschah dies blos zufolge einer Verwechslung mit den *Panen*, *Panisken* und *Faunen*. Die Künstler beobachteten die erwähnten Merkmale nicht immer, sie stellten die Silene bald in obiger Abbildung dar, bald auch mit langen Thierschwänzen. Auf dem Theater, wo sie häufig vorkamen, wurden die Silene als Chorführer, Aufseher und Väter der jungen Satyrn betrachtet. Die Sage behauptet aber, der alte Silenus habe die *Flöte* erfunden; dies bringt uns auf den Punkt der geistigen Fähigkeiten, worin er sich wesentlich von den gemeinen Satyrn unterschied. Nicht aus Weinliebe hatte er sich dem Bacchus gesellt, sondern er war des jungen Gottes *Erzieher* und *Lehrer* gewesen, also begabt mit hohen Talenten, welchen der Trunk späterhin keineswegs schadete. Im Gegentheil wirkte das Feuer des Weins belebend auf sein göttliches Gehirn; er zeigte sich als begeisterten Seher, vor welchem Zukunft und Vergangenheit aufgeschlossen lag, und als einen mit tiefer Lebensweisheit ausgestatteten Philosophen und gewitzigten Denker. In dem hässlichen Körper des Trunkenboldes wohnte eine schöne Seele. Von Charakter war er verträglich und man hört nichts von Hader, den seine Witzmacherei verursacht hätte. Wohl aber preist die Sage, dass er seinem Gebieter Bacchus in der Gigantenschlacht beistand; Euripides, in dessen Satyrspiel „Kyklops“ uns ein Bild des gesammten lustigen Völkchens erhalten ist, lässt ihn sogar sich rühmen, er habe den Giganten Encelădus erstochen. Andere dagegen schreiben die Hülfe, welche Silene und Satyrn den Göttern leisteten, den Eseln zu, auf welchen sie in den Kampf ausrückten; vor dem Geschrei derselben ergriffen die Giganten theilweise die Flucht. Sonst war der unmelodische Klepper Silens ein Störer der Liebesabenteuer; sein plötzliches Gebrüll weckte, wie unter Priāpus erwähnt ist, die mit einem Ueberfall bedrohten Göttinnen, die sich im Gefolge des Weingottes eingefunden

hatten. An Geist ihrerseits waren die Satyrn minder begabt, doch besassen sie ebenfalls Witz und spielten die Flöte mit zauberischer Vollendung; im Allgemeinen schildert man sie als muthwillig, leichtfertig und ausser ihrer schon berührten Trunkliebe auf schöne Nymphen und sterbliche Mädchen erpicht, denen sie in den Wäldern auflauerten und täppisch zudringlich nachschlichen. Ihre Attribute bestanden in Flöte, Thyrsus, Hirtenstab, Bechern und Schläuchen. Man bildete sie bald trinkend oder betrunken und schlafsüchtig taumelnd ab, bald die Cymbel schlagend oder sonst musicirend. Wenn sie bekleidet vorgeführt wurden, so trugen sie hier purpurne Wollengewänder, dort Felle von Hirschen oder Ziegen; dass sie mit Fichtenzweigen, Epheu und Weinranken sich kränzten, war bei den Begleitern eines solchen Gottes ganz natürlich.

Silvānus (römisch), wörtlich „der Waldgott", eine von den ältesten Gottheiten Italiens, ein befruchtender Naturgott, welcher das Gedeihen von Wald, Ackerflur und Heerden förderte und zugleich dem Eigenthum vorstand, indem er für dasselbe den ersten Grenzstein setzte, um Nachbar von Nachbar zu scheiden. Ueber jeder Besitzung waltete ein dreifacher Silvanus, ein häuslicher, ländlicher und abgränzender. Man opferte ihm Wein, Speltmehl, Speck und Schweinefleisch, vorzüglich auf Altären des Waldes, aus dessen Bereich seine Stimme so gewaltig zu tönen pflegte, wie die des *Pan*, mit dem er späterhin oft, wie auch mit dem *Faunus*, verwechselt wurde. Uebrigens blies er die Hirtenflöte und die Künstler stellten ihn dar als einen nackten bärtigen Mann, auf dem Haupte einen wilden Kranz von Kieferzweigen, in der Rechten eine Hippe, in der Linken einen Ast.

Sindri (nordisch), s. Brok.

Sinis (griech.), s. Theseus.

Sinon (griech.), s. Priamus.

Siofn oder Siöfna (nordisch), s. Asen.



Sirēnen oder Seirēnen (griech.), gesangkundige dämonische Jungfrauen, die an den Küsten des mittelländi-

schen Meeres hausten und durch ihre zauberische Stimme die Vorüberschiffenden an sich zu locken suchten. Zunächst kennt man sie aus dem Homer, der jedoch weder ihre Namen, noch ihre Abkunft und Gestalt anführt; er spricht nur von Zweien, die, nach einer spätern Angabe, *Aglaophēme* (die Glanzstimmige) und *Thelxiepeia* (die Zaubertönige) hiessen. Ihren Sitz verlegt der Dichter nach einer Insel Unteritaliens, die rings mit verborgenen Klippen umgeben war, so dass die Schiffe scheitern mussten, sobald sie dahin gelenkt wurden. Die Hörer vergassen über den reizenden Tönen Weib, Kind, Freunde und Vaterland; unwiderstehlich hingerissen, suchten sie sich den Sängerinnen zu nähern, litten aber sofort Schiffbruch an dem Gestade, welches man daher mit Haufen gebleichter Gebeine überdeckt erblickte. Dennoch gelangte *Ulysses* (Odysseus) glücklich an der Stelle vorbei; er verstopfte seinen Genossen die Ohren mit Wachs und liess sich selbst an einem Mastbaume des Fahrzeugs festbinden, bis man den Gesang nicht mehr hörte. Auch die Argonauten entrannen der Gefahr; sie trafen die Sirenen unfern des Aetna, wo sie auf einem Felsenvorsprunge nach dem Meere hinauslugten, und Orpheus stimmte auf dem Argoschiffe ein so wonniges Lied an, dass die Verlockerinnen selber erstaunt zuhorchten. Die eine von ihnen warf dann ihre Flöte, die andere ihre Leier weg, und beide stürzten sich in die Tiefe der Salzfluth, wo sie zu einem entsetzlichen Klippenpaare versteinerten. Was ihre Abkunft betrifft, sind sie, nach späteren Autoren, bald Töchter des *Phorcus*, bald Kinder der *Gäa* (Erde); Andere berichten, der ätolische Flussgott *Achelōus* habe sie erzeugt mit der Muse *Terpsichōre* oder *Melpomĕne*, oder auch mit *Sterŏpe*, einer Tochter des Amythaon, wesshalb sie von dem Vater auch *Acheloïden* genannt wurden. Nach noch Andern galten sie für Nymphen, die sich im Gefolge der schönen *Proserpĭna* (Persephone) auf Sicilien befunden hatten und nach dem Raube ihrer jugendlichen Herrin von den Göttern Flügel erhielten; worauf sie an die Küste geflogen wären, und vermittelst ihres Leiergesangs, zornig

über den erlittenen Verlust, an den vorüberfahrenden Sterblichen verderbenvolle Rache geübt hätten. Ihr Aussehen anlangend, gab man ihnen Flügel, den Oberleib einer schönen Jungfrau, den Unterleib eines Fisches oder eines Vogels, der hier dem Strausse glich, dort Hühnerfüsse oder doch krallige Beine und Federschwänze hatte. Ein Dichter bezeichnete sie desshalb als „harpyienfüssige Nachtigallen.“ Wie ihre Zahl, so veränderte man auch ihre Namen; es sollten deren bald vier sein, *Peisinöe*, *Aglaöpe* (oder Molpe) und das bereits oben genannte Paar, bald drei, *Parthenöpe*, *Leucosia* und *Ligeia*, doch wich man häufig auch von diesen Namen ab. Ausser den schon erwähnten Wohnsitzen, verpflanzte man sie nach der Insel Anthemoessa, nach der Insel Capreä (Capri) oder an die Küste von Neapel selbst, einer Stadt, die früher Parthenöpe (die Jungfräuliche) betitelt war, angeblich von der obgedachten Sirene Parthenope, deren Grabmal allda gezeigt wurde. Im Laufe der Zeit verlor sich das Andenken an den Schaden, den diese dämonischen Wesen stifteten; man verglich sprüchwörtlich jeden lieblichen Gesang, mit dem wohllautenden Liede einer Sirene, ja, Plato ersann acht Sirenen, welche zusammen die Sphärenharmonie anstimmen sollten. Unter Musen ist eines Wettstreites gedacht, den sie mit diesen Göttinnen, zu ihrem Nachtheil, eingingen.



Sisўphus (griech.), ein Sohn des thessalischen Königs *Äölus* und der *Enarĕte*, bekannt durch die in der Unterwelt ihm auferlegte Strafe, war König und Erbauer von Corinth, vermählte sich mit *Meröpe*, einer der sieben Atlastöchter, und zeugte ausser anderen Söhnen den *Glaucus*, der nachmals des corinthischen Helden *Bellerŏphon* Vater wurde. Ein Zeitgenoss des schlauen Räubers *Au-*

tolўcus, der am Parnass hauste, übertraf er selbst diesen an Klugheit und List; denn jener stahl ihm heimlich seine Schafe, bemerkte aber nicht, dass sie bestimmte Kennzeichen an den Füssen hatten. Der Beraubte entdeckte die Heerde dadurch leicht und zwang den Dieb zur Rückgabe derselben; bei welcher Gelegenheit er, einer nachhomerischen Sage zufolge, des Autolycus Tochter *Anticlēa* kennen lernte, die hinterdrein die Gemahlin des Laërtes und Mutter des Ulysses (Odysseus) wurde. Sisyphus soll die Jungfrau um ihre Ehre betrogen haben und wie unter Ulysses bemerkt ist, dieses Helden eigentlicher Vater gewesen sein. Die Mythe der Athener macht ihn auch zum Strassenräuber; als solcher wurde er, wie es heisst, von Theseus erschlagen, dessen Gebiet er mehrfach feindlich angefallen. Diess Endschicksal stimmt jedoch nicht mit der Hauptsage überein, nach welcher Sisyphus die schrecklichste, von den Göttern selbst ausgegangene Busse im Tartarus erfuhr. Die Ursachen dazu lauten sehr verschieden. Nach den Einen erlaubte er sich, während seines Lebens, viele schlimme Ränke und Verbrechen; nach den Andern plauderte er die Geheimbeschlüsse der Himmlischen aus; ferner sagt man, er habe den gegen ihn abgeschickten Tod in Fesseln gelegt, so dass eine Zeitlang Niemand habe sterben können. Eine vierte Behauptung beschuldigt ihn, er habe auf dem Todtenbette seiner Gemahlin verboten, ihn zu bestatten; als er danach vor dem Pluto erschienen sei, habe er den Gott der Schatten gebeten, ihn wieder auf die Erde zu entlassen, damit er seine Frau bestrafen könne, weil sie gegen die heilige Sitte des Begräbnisses dergestalt gesündigt. Die Ueberlistung des Todtenbeherrschers sei gelungen; auf die Oberwelt zurückgekehrt, habe er den Urlaub missbraucht und fortgelebt, bis er an die Stufe des äussersten Alters gelangt oder bis *Hermes* (Mercur) ihn mit Gewalt in das Schattenreich zurückgeschafft. Endlich erzählt man, der Flussgott *Asōpus*, unterrichtet von seiner erstaunlichen Schlauheit, habe sich mit der Frage an ihn gewandt, wer der Räuber seiner Tochter Ägīna sei; worauf denn der

Verwegene, der Wahrheit gemäss, geantwortet, Zeus als Adler habe die Schöne nach der Insel Ägina weggeschleppt. Dieses Verrathes halber sei er von des Götterkönigs Blitzen in den Tartarus geschleudert und zu jener Strafe verdammt worden, die in Folgendem bestand. Er musste einen schweren Felsblock auf die Höhe eines steilen Berges hinaufwälzen; sobald aber der Stein die Zinne erreichte, rollte er unaufhaltsam, unter schrecklichem Getöse, wieder in die Tiefe hinunter, so dass der Büsser gezwungen war, seine fruchtlose Arbeit ewig von neuem zu beginnen. Als Ulysses sich einst den Tartarus aufschloss, sah er darin den Sisyphus sein mühseliges Geschäft verrichten; er sah, wie der Elende, Angstschweiss vergiessend und das Antlitz von Staub umwölkt, sich stemmte und abarbeitete, um den Block empor zu winden, der sodann krachend jedesmal zurückpolterte.

Skade (nordisch), s. Niord.

Skalden (nordisch), s. Barden.

Skidbladner (nordisch), s. Freyr.

Skiold (nordisch), s. Gefion.

Skoll und Hate (nordisch), ein riesiges Brüderpaar in Wolfsgestalt, die Söhne des *Fenriswolfs* und der Riesin *Gyge* (Gygur), verfolgt mit aufgesperrtem Rachen beständig die Sonne und den Mond, um sie zu *verschlingen*. Dadurch entstehen die zeitweiligen Finsternisse dieser Lichtkörper, die am Weltende wirklich hinabgeschluckt werden, s. Wallhalla.

Skuld (nordisch), s. Nornen.

Sleipner (nordisch), das berühmte Ross *Odins*, hatte acht Füsse, lief schneller als der Wind und ermüdete nie, da die eine Hälfte der Füsse beständig ausruhte. Es verdankte seinen Ursprung dem Hengst *Swadilfur*, mit dessen Hülfe die Götterburg Asgard gebaut wurde, und dem in eine Stute verwandelten *Loke*.

Sol (römisch), der Sonnengott, s. Apollo und Helios (griech.).

Somnus (römisch), s. Hypnos (griech.).

Sonnenkinder (indisch), s. Waiwaswata.

Soter (griech.), der Retter, ein Beiname des *Zeus* und anderer Götter, womit sie um Hülfe angerufen wurden.

Sparten (griech.), s. Cadmus.

Spes (römisch) und Elpis (griech.), die Göttin der *Hoffnung*, nach den Griechen die einzige Gottheit, welche zum Trost der Gerechten auf der Erde zurückblieb, als die übrigen Götter, wie unter Asträa bemerkt ist, um der Frevel der Menschen willen, nach dem Himmel entwichen. Die Römer bauten ihr mehrere Tempel ausserhalb der alten Stadtmauern. Man stellte sie als eine schlanke, auf den Zehen leicht einherschreitende Jungfrau dar, in der Rechten die Blüthe eines Granatapfels vor sich streckend, mit der herabgesenkten Linken das Gewand zierlich lüftend. Als Hoffnung des Jahres insbesondere trug sie in den Haaren einen Blumenkranz, in den Händen ein Füllhorn oder doch ein Aehrenbüschel.

Sphinx (ägyptisch, asiatisch und griech.), ein wunderliches Ungeheuer, welches aus dem Osten nach Griechenland überging und dessen Gestalt, trotz mannigfacher Abänderungen, immer einen charakteristischen Grundzug behauptete. In Ägypten war ihre Figur ein liegender Löwe ohne Flügel, gewöhnlich von colossalstem Leibesumfang, hier mit Antlitz und Brust eines Weibes, das bisweilen ein Kinnbärtchen hatte, dort mit dem Kopfe eines Widders oder Sperbers ausgestattet. Ihre kunstreichen Bildnisse standen in grosser Anzahl reihenweise vor den Tempeln, für deren mystische Hüter, wie auch für Wächter der Todtengrüfte, sie gehalten werden. Die seltsamsten Gestalten derselben zeigen uns die alten Ueberreste von Ninive. Aus dem äussersten Aethiopien, lautet die Sage, wurde das Zwittergeschöpf von der Göttin *Hera* (Juno) nach Theben abgeschickt, einem Lande, dem sie wegen der Geburt des Bacchus grollte. Die Griechen machten die Sphinx zu einer Tochter des gräulichen *Typhon* und der hässlichen *Echidna*, oder sagten, die letztere habe sie mit ihrem eigenen Sohne, dem Hunde *Orthrus*, erzeugt: ihre Form veränderten die griechischen Künstler nach

nationalem Geschmacke. Unter Oedipus ist sie sammt ihrem Auftreten näher beschrieben; ausserdem verlieh man ihr bald einen geflügelten Löwenkörper mit dem Obertheil einer Jungfrau, bald einen Mädchenleib mit den Fittigen eines Geiers oder Sperbers und mit Brust, Füssen und Krallen eines Löwen. Vorzüglich wegen des Räthsels, das sie in Theben vorlegte, erhielt die Sphinx nachmals überhaupt die Bedeutung eines geheimnissvollen Wesens.

Stentor (griech.), ein Kämpfer des Heeres vor Troja, begabt mit einer Stimme, welche so stark tönte, wie das vereinigte Geschrei von fünfzig Männern. Daher eine Stentorstimme sprüchwörtlich eine jede allesdurchdringende Donnerstimme bedeutet.

Sthenĕlus (griech.), der Name vieler Helden des Alterthums. Der berühmteste war ein Sohn des *Căpaneus* und der *Evadne*, eroberte Theben mit den Epigonen, wie unter Oedipus gesagt ist, und Troja mit den Griechen. Ueber einen zweiten, den Sohn des *Perseus* und der *Andromĕda*, s. Hercules; denn er war des *Eurystheus* Vater.

Stheno (griech.), s. Gorgōnen.

Strophius (griech.), s. Orestes.

Stymphalĭden (griech.) oder die stymphalischen Vögel, s. Hercules und Argonauten.

Styx (griech.), der bekannte Fluss der Unterwelt, welcher unter Tartărus geschildert ist.

Suada (römisch) und Peitho (griech.), die *Beredsamkeit*, die Göttin der Ueberredung, die man auch für eine der *Chariten* (Grazien) ausgab, war eine Gefährtin der *Venus* und des *Amor* (Eros), wie auch der *Musen*. Im Tempel der Liebesgöttin zu Athen stand eine Bildsäule derselben, gefertigt von Praxiteles; auch hatte sie daselbst eigne Tempel. Wie *Hermes* (Mercur), der Schutzgott der Beredsamkeit, wurde sie vorzüglich von den Rednern verehrt; denn sie war es, welche die Zunge und Lippe des Sprechers holdselig lenkte, den Hörer gewann

und bezauberte, der vertheidigten Sache den Sieg, dem Sachwalter Ruhm und Ansehen verlieh.

Surtur (nordisch), s. Muspelheim.

Suttung (nordisch), s. Quaser und Odin.

Swaixtix (slavisch), der Gott des *Lichtes*, sowohl der wärmenden segensreichen Tagessonne, als des nächtlichen Sternenschimmers, des purpurnen Nordscheins und des glänzenden Schnees. Er war ein gütiges Wesen, das man sich reichbekleidet dachte, das Haupt von flammigen Strahlen umgeben und auf der Mitte des Scheitels einen gleichsam emporflackernden Haarbusch tragend.

Swantewit (slavisch), der oberste Gott, wenigstens bei den Slaven des Westens und zu Arkona auf der Insel Rügen; wofern man annehmen muss, dass *Radegast* in Rhetra, der Donnergott *Perkunos* in Kiew und anderwärts ein höheres Ansehen behaupteten. Er galt für einen guten und bösen Gott zugleich, je nachdem er vermuthlich zürnte oder nicht zürnte, wie Jehovah. Sein colossales Standbild, welches zu Arkona ragte, zeigte einen Mann in wendischer Tracht, bekleidet mit einem bis an die Kniee reichenden, weitärmeligen und um die Mitte des Leibes zusammengegürteten Rocke; die Beine blieben nackt, bisweilen trug er an den Füssen plumpe Bastschuhe, an der Seite ein mächtiges Schlachtschwert. In die Linke gab man ihm einen gewaltigen Bogen, in die Rechte ein Füllhorn; die Waffen also deuteten auf den grimmigen Lenker des Kriegs, das Fruchthorn auf den gütigen Spender jeglichen Friedensglückes. Am merkwürdigsten aber waren die vier Köpfe desselben, die auf vier breiten Hälsen prangten, kurzbärtig und ringsum krausgeschoren; ein Zeichen seiner Allwissenheit, da man glaubte,



dass Swantewit die ganze Erde nach allen vier Himmelsgegenden gleichzeitig zu überschauen und desshalb seinen um Rath fragenden Verehrern die besten Orakelsprüche zu ertheilen vermöge. Den Frommen, die sich vor seinem Bilde flehend niederwarfen, schenkte er irdische Grösse, Macht und Reichthum; seine Versöhnung konnte nur durch blutige Menschenopfer bewerkstelligt werden, gefangene Christen verbrannte man sammt ihren Pferden lebendig.

Swartalfheim (nordisch), das Reich der *Schwarzelfen*. S. Alfheim und Elfen.

Sylphen (alte Sage), zarte *Luftgeister*, s. Elementargeister.

Symplegäden (griech.) oder cyanische Felsen, bisweilen auch Plancten oder Irrfelsen genannt, eine Felsengruppe in der Meerenge, die aus dem mittelländischen in das schwarze Meer führte. Es waren zwei, der Sage nach bewegliche und wie Thorflügel zusammenklappende oder auf und zu fliegende Felsenwände, die Alles zermalmeten, was durch sie hinfuhr. Unter Argonauten ist erzählt, wie diese Helden zuerst glücklich hindurchgelangten; seitdem konnten alle Schiffe die Stelle ungefährdet passiren. Denn die vorher lebendigen Felsen waren jetzt gleichsam getödtet oder unbeweglich gemacht worden.

Syrinx (griech.), s. Pan.

T.

'Taaut (phöniz.) oder Taautus, ein uralter Gott Phöniziens, welcher dem *Thot* Aegyptens entspricht, der erste Erfinder des Schriftwesens, der Wissenschaften und

Künste. Er stand neben dem Baal oder Moloch, wie Thot neben dem Osiris und sorgte für das geistige Leben des Volkes.

Talus (griech.), ein Wundermann, von welchem eine seltsame Mythe berichtet. Er war aus gediegenem Erze geschaffen und von *Hephästos* (Vulcanus) dem Könige Minos von Creta geschenkt worden, welcher ihn zum Wächter seines Reiches benutzte. Dreimal täglich lief er um die Insel und lauerte, ob Schiffe an die Küste heransteuerten; sobald er gewahrte, dass Fremdlinge zu landen versuchten, sprang er in ein grosses Feuer, das beständig zu diesem Zwecke unterhalten wurde, machte seinen Eisenleib glühend und schloss alsdann die Ausgestiegenen in seine Arme, so dass sie eines qualvollen Todes sterben mussten. Endlich fand er seinen Untergang durch die Argonauten, die ebenfalls in Gefahr geriethen, von ihm getödtet oder schimpflich verjagt zu werden, als sie mit dem goldenen Vliesse aus Colchis zurückkehrten. Die Zauberin *Medēa*, ihre Begleiterin, half ihnen bei der Landung; sie wusste, dass Talus nur eine einzige Ader besass, welche von dem Nacken bis zu dem Knöchel hinabreichte und die unten, wo sie aufhörte, mit einem Nagel verschlossen war. Diesen Pflock zog ihm die Wahrsagerin aus, worauf der eherne Unhold verblutete. Nach einer andern Sage jedoch erlegte ihn ein Pfeilschuss des Helden Pöas, wodurch die verwundbare Stelle des Knöchels geöffnet wurde. Ueber einen zweiten Talus s. Dädălus.

Tänărus (griech.), s. Tartarus.

Tannhäuser (mittelalt.), s. Venusberg.

Tantălus (griech.), ein uralter König von Lydien oder Phrygien, der Ahnherr des berüchtigten Tantalidenhauses, war nach Einigen ein Sohn des *Zeus*, nach Anderen des Berggottes *Tmolus* und einer Göttin *Pluto*, kurz, ein Abkömmling der Götter. Die Sage rühmt seinen unermesslichen Reichthum, auf dessen Ursprung sie selbst hindeutet, da Tmolus, sein Vater, der Beherrscher des goldhaltigen Tmolusgebirges war und der Name seiner

Mutter Pluto eine Reichthumsgöttin bezeichnet. Ausserdem wurde eine Tochter des benachbarten Flussgottes Pactōlus, der ein goldsandtreibendes Strombett bewohnte, seine Gemahlin; sie hiess *Euryanassa* und gebar drei Kinder, den *Pelops*, den *Brotĕas* und die *Niŏbe*. Indess geben andere Nachrichten für die Gattin des Tantalus und für die Mutter dieser Kinder eine Tochter des Atlas aus, die man bald *Diōne*, bald *Taygĕte* genannt findet. Jedenfalls war er ein reicher Fürst und da Reichthum eine Gabe des Himmels ist, erklärt sich schon daraus die Sage, dass ihn die Götter zu ihrem besondern Lieblinge erkoren. Sie luden den Sterblichen zur olympischen Tafel, besuchten das Haus desselben in seiner Hauptstadt Sipylus und verkehrten geraume Zeit mit ihm freundschaftlichst. Allein durch so hohe Gunst und Ehre wurde Tantalus übermüthig; er verübte eine Reihe von Uebelthaten, die ihm nicht nur die Gnade der Himmlischen kosteten, sondern auch die bekannte schwere Strafe im Tartarus zuzogen. Denn nicht zufrieden, dass er selbst die Unsterblichkeit erlangt hatte, entwendete er heimlich von der Göttertafel Nectar und Ambrosia, um andere Menschen dadurch unsterblich zu machen. Ferner schwatzte er die Dinge, wovon sich die Götter bei ihren Gastmahlen unterhielten, undankbarerweise aus; drittens beging er einen schändlichen Meineid, wie unter Pandareus erwähnt ist, und viertens die unerhörte Ruchlosigkeit, dass er seinen Sohn Pelops schlachtete, briet und den in seinem Pallast versammelten Göttern zum Schmaus vorsetzte, worüber der Artikel Pelops spricht. Genug, die Nachsicht der Götter erschöpfte sich endlich, Tantalus wurde von Himmel und Erde ausgeschlossen und in die Unterwelt hinabgestossen, wo folgende Busse ihm auferlegt ward. Er musste die Pein ewigen Hungers und Durstes ertragen: mitten in dem unterirdischen Flusse Eridanus stehend, dessen Wasser ihm bis an das Kinn reichte, bückte er sich vergebens, um zu trinken. Die Fluthen wichen, so oft er die brennenden Lippen zu kühlen gedachte, vor dem sich Neigenden zurück und versiegten bis an den

Boden des Flussbettes. Ueber seinem Haupte streckten Bäume ihre mit Feigen, Granaten, Oliven, Birnen und Aepfeln behangenen Aeste einladend hernieder; sobald er jedoch mit den Händen nach den süsslabenden Früchten griff, jagte augenblicklich ein Sturmwind die grünen Zweige in die schattigen Wolken empor. Andere Angaben besagen auch, dass Zeus über dem Scheitel des Frevlers einen Felsen aufgehängt habe, der beständig herabzufallen drohe, und den er umsonst sich anstrenge, fortzuschieben. Wie er demnach selbst ewige Trübsal litt, so blieb sein Haus dem Fluche geweiht. Seine Tochter Niobe, die des *Amphīon* Gemahlin ward, endete grausenvoll sammt ihrem Stamme; Pelops, der nach Griechenland auswandern musste, pflanzte durch neue Verbrechen den Rachegeist der Familie auf die Nachkommen fort. Die vornehmsten Gräuel, die sich an den Namen des Tantalidengeschlechts knüpfen, sind, ausser den schon erwähnten des Stammherrn, der von Pelops vollbrachte tückische Todtschlag des *Myrtĭlus*, das schauerliche Mahl des *Thyestes*, die Blutrache des *Ägisthus*, der Gattenmord der *Clytämnestra* und der Muttermord des *Orestes*, Ehebruch, Verrath und Ränke aller Art, die in besonderen Artikeln näher geschildert sind.

Tarnkappe (nordisch), s. Nebelkappe.

Tartărus (griech. und römisch), sonst Orcus und Hades, zuweilen auch Erĕbus und Avernus genannt, war die von *Pluto* und *Proserpĭna* beherrschte Unterwelt, das Reich der abgeschiedenen Seelen oder der Schatten, das Todtenreich. Dem Umfange nach schätzte man den Tartarus für ebenso geräumig, als die Oberwelt und für mindestens ebenso tief unter der Erde als die Erde von dem Himmel abstand. Der ältesten Vorstellung zufolge indessen lag dieses Reich an dem äussersten Westende der Erde, die man als eine Scheibe ansah; und zwar lag es jenseits des Oceănus, welcher die Oberwelt wie ein flüssiger Gürtel umgab, also hinter diesem Ringstrome, worin der Sonnengott Helios zurückschiffte, wenn er seine halbkreisförmige Himmelsbahn vollendet hatte, aber in

einer Entfernung von dem Sonnenwagen, dass kein Lichtstrahl hinausreichte. Denn ein dreifaches Dunkel umhüllte die Kluft des Tartarus ewiglich, eine eherne Mauer mit ehernen Thoren umringte den Abgrund als eine unübersteiglich hohe Scheidewand. Zwar dachte man sich das Elysium, jenes herrliche Reich des Glückes, diesem finstern Gebiete benachbart; aber es war noch von dem Lichte der Sonne beschienen, eine Insel, die innerhalb des Oceanus sich ausbreitete. Späterhin verlegte die allgemeine Vorstellung beide Abtheilungen, das Elysium wie den Tartarus, in den Schlund der Erde oder geradezu in die hohle Mitte derselben; jenes Wonnereich schmückte nun die Phantasie mit einer eigenen Sonne und mit eigenen Sternen aus, der Tartarus dagegen blieb finster für seine Bewohner. Denn er war ein Strafort, der alle diejenigen aufnahm, welche sich keine Verdienste erworben oder Verbrechen begangen hatten; wie denn die Unterwelt schon in der Urzeit ein Kerker für die hunderthändigen Riesen, für die Cyclopen und Titanen gewesen war. Wenigstens erschien er immer, wenn auch der Gedanke an Strafe nicht auftauchte, als ein trauriger und elender Wohnort für die Seelen der Gestorbenen. Die letztern zunächst wurden von dem Todtenführer *Hermes* (Mercur) mit seinem goldenen Stabe durch die ehernen Pforten hinabgeleitet; es fragte sich nun, ob die Leiber auf der Oberwelt bestattet waren oder nicht. Im letzteren Falle konnten die Seelen ihre Wanderung nicht fortsetzen; sie mussten ruhelos flattern, bis ihnen das Glück der Beerdigung droben zu Theil geworden, oder doch einen hundertjährigen Zeitraum irrend umherschweben, ehe sie die Grenzen überschreiten durften, an die sie von Hermes gebracht waren. Denn auf jene Erzmauer folgte ein Strom, genannt der *Styx*, welcher neunfach den ganzen Todtenbezirk mäandrisch umkrümmte, ein träges Grenzgewässer, mit dem sich der klagende Fluss *Cocytus* (Kokytos) an einer Stelle vereinigte. Auf diesem Uferpunkte hielt ein Diener des Pluto, der greise *Charon*, stets einen Nachen bereit für die Schatten, deren Leiber

bestattet waren; er ruderte sie über den *Achĕron* oder den *acherusischen See*, eine schlammige und sumpfige Fluthmasse, gebildet von dem Zusammentreffen des Styx und Cocytus. Am jenseitigen Strande wachte in einer Höhle der schreckliche Höllenhund *Cerbĕrus* (Kerberos), der Jeden vorbei, aber Keinen wieder zurückliess. Einen weiten Platz betretend, erblickten die Seelen ihren Richter, den auf einem Throne sitzenden *Minos*. Die Frommen, welche vor ihm Gnade gefunden hatten, durften sich zur rechten Hand wenden, wo ein Pfad nach dem von dem *Lethestrom* umflossenen Elysium abzweigte; die Bösen aber wurden zur Linken gewiesen, nach dem eigentlichen Tartarus, der eine dreifache Mauer hatte, und worin *Rhadamanthus* den Ankömmlingen ihre verschiedenen Strafen vorschrieb. Vielfältig weichen die Dichter in der Schilderung der Oertlichkeit ab. Den Aufenthalt der Verdammten dachte man sich, ausser jenen Höllenflüssen, auch von dem *Phlegĕthon* oder *Pyriphlegĕthon* umstrudelt, dessen Name wörtlich einen *Feuerstrom* bedeutet; denn er wälzte statt der Wasser lodernde Flammen in seinem Bett. Im Schlunde der Hölle selbst wogte der Fluss *Eridănus*, worin der büssende T a n t ă l u s stand, ewigem Durst und Hunger preisgegeben. Nächst diesem waren die am schlimmsten bestraften Verbrecher der den Felsblock wälzende S i s y p h u s, der auf ein wirbelndes Rad geheftete I x i o n und die vergebens Wasser schöpfenden D a n a i d e n; von welchen allen besondere Artikel handeln. Auch des Ixion Vater, der thessalische König *Phlegўas*, welcher den Tempel des Apollo angezündet hatte, weil seine Tochter Corōnis von diesem Gott verführt worden war, musste als Verächter der Götter daselbst unter einem Felsen die Busse ewiger Angst leiden. Andere wurden von den *Furien* (Erinnyen) mit Schlangengeisseln gezüchtiget. Denn diese sowohl als eine Menge sonstiger Grauengestalten hatten hier ihre Palläste aufgeschlagen, die Nachtgöttin (Nyx), der Tod (Mors), der Schlafgott, die Traumgötter und Gorgōnen. Von den unterweltlichen Flüssen personificirte man, ausser dem besonders geschil-

derten Acheron, auch den Styx, indem man diesen Strom zu einer Göttin machte, die eine Tochter des Oceanus und der Tethys war, mit dem Titanen Pallas sich vermählte und mehrere Kinder hervorbrachte, die Siegsgöttin (Nike), die Gewaltgöttin (Bia), den Kraftgott (Kratos), den Eifergott (Zelos) und dergleichen Wesen. Bei dem Styx pflegten übrigens die Götter des Olymps ihre höchsten Eide, die sie niemals brechen durften, abzulegen; die Götterbotin Iris wurde jedesmal hinabgesandt, um aus diesem Flusse in einer goldenen Schale Wasser zu holen, welches die Götter schwörend ausgossen. Im Fall des Meineids verloren sie ihre himmlischen Rechte, oder, nach Hesiod, ihren Lebensodem für ein volles Jahr. Auch dem Tartarus selbst verlieh man Persönlichkeit; er war ein Sohn des Aethers und der Erde (Gäa) oder ein Sohn des Chaos, während die Erde für seine Schwester galt, die sich mit ihm verehelichte und die Giganten, nebst den Ungeheuern Typhon und Echidna, gebar. Als man einmal das Todtenreich in den Mittelpunkt des Erdenschosses versetzte, glaubte man gleichzeitig, dass mehrere Eingänge von der Oberfläche hinabführten, einer auf der Bergspitze Tänărus in Laconien, ein anderer am See Avernus bei Neapel. Durch dergleichen Oeffnungen stiegen berühmte Helden hernieder, Orpheus, Hercules, Theseus mit Pirithŏus und Aenēas, wovon unter ihren Namen die Rede ist. Auch Ulysses (Odysseus) verkehrte mit der Schattenwelt, indem er eine Seefahrt jenseits des Oceanus unternahm, wohin der Tartarus, wie gesagt, anfänglich verlegt wurde.

Teiresias (griech.), s. Tiresias.

Telămon (griech.), ein Sohn des Königs *Äăcus* von Ägīna, der Bruder des *Peleus*, ein berühmter Held, dessen Jugendschicksale unter Peleus erwähnt sind. Verbannt wie der letztere, gerieth er zum Könige *Cychreus* von Salămis, welcher ihm seine Tochter Glauce und das Zepter seines Reiches gab. Nach Anderen hiess seine Gemahlin *Eriböa* oder *Periböa*. Er wurde Vater des grösseren Ajax; von einem andern Weibe, der schönen

Hesiŏne, einer Tochter des Königs *Laomĕdon* von Troja, erhielt er einen zweiten Heldensohn, den *Teucer* (Teukros). Besonderen Ruhm erwarb ihm seine Freundschaft mit *Hercules*, den er auf dem Zuge gegen die Amazonen sowohl als gegen Troja begleitete, wie unter Ajax erzählt ist.

Telemăchus (griech.), s. Ulysses (Odysseus).

Telephassa (griech.), s. Cadmus.

Telĕphus (griech.), s. Auge.

Tellus (römisch), s. Gäa (griech.).

Tereus (griech.), s. Procne.

Termĭnus (römisch), der Grenzgott, jünger als *Silvānus*, welcher das Eigenthum ebenfalls unter seiner Obhut hatte. Er wurde durch Numa Pompilius eingeführt, und das Bildniss dieses Gottes, eine Art Herme und fast nur wie ein viereckiger Stein gestaltet, galt für durchaus unverletzlich; wie man auch die Grenzsteine für heilig ansah und mit Oel salbte, ehe man sie setzte. Die ihm geweihten Feste, die Terminalien, fanden am 23. Februar statt; da baute man ihm einen Altar von grünem Rasen, opferte Feldfrüchte, Kuchen und Thiere, besang seine Macht, erflehte seine Huld und behing die Grenzsteine mit doppelten Kränzen, wovon jeder Nachbar einen brachte.



Terpsichŏre (griech.), wörtlich „die Reigenfrohe", die Muse der *Tanzkunst*, eine der neun lieblichen Göttinnen, die auf dem Helĭcon und Parnass wohnten und das Schöne pflegten, geschützt von *Apollo*, ihrem Meister und Oberhaupt. Wie ihre jungfräulichen Schwestern, sehen wir auch sie bekleidet abgebildet. Entsprechend ihrem besonderen Berufe, erscheint sie in tanzender Stellung, während sie auf einer siebensaitigen Leier spielt; denn mit der Musik beherrscht sie zugleich die Bewegungen der Seele. S. Musen.

Tethys (griech.), die Gemahlin ihres Bruders *Oceănus*, eine Tochter des *Urănus* und der *Gäa*, die älteste Meergöttin. S. Oceănus.

Teucer oder Teucros (griech.), ein ausgezeichneter Bogenschütze, der vor Troja kämpfte, ein Sohn des Königs *Telămōn* von Salamis. Seinen Halbbruder *Ajax*, der sich selbst entleibt hatte, begrub er zwar ritterlich, wie Sophokles in dem Trauerspiel „Ajax" darstellt; weil er jedoch mit den Gegnern desselben Frieden geschlossen hatte, wurde er von dem erzürnten Vater aus Salamis verstossen, als er ohne den Bruder heimkehrte. Er wanderte daher nach Cypern aus, eine Stadt daselbst begründend, die er Salamis hiess, zur Erinnerung an seine Heimath. Ein zweiter Teucer war der älteste König des Reiches Troas.

Teut (germanisch), s. Thuiskon.

Teuthras (griech.), s. Auge.



Thalīa (griech.), oder Thaleia, die heitere Göttin, eine der neun Musen und zwar die Muse des *Lustspiels*, welche das Komische pflegte. Wir sehen die himmlische Jungfrau hier, gleich ihren Schwestern, bekleidet dargestellt, in der linken Hand die lachende komische Maske tragend, in der Rechten einen krummen Hirtenstab. Scherzender Muthwille und frohsinniger Witz waren die Gaben, welche sie den Komödiendichtern verlieh, um die Zuschauer von der Bühne zu entzücken. Ihr gegenüber stand *Melpomene*, die Muse der ernsten Tragödie; beide waren sich ebenbürtig, jene schloss den lichten, diese den dunkeln Himmel der Dichtkunst auf.

Thamyris (griech.), ein Sohn des *Philammon* und der *Argiŏpe*, war ein berühmter Meister aus der thrazischen Sängerschule des *Linus* und so stolz auf seine Kunst, dass er die *Musen* selbst zum Wettstreit herausforderte. Der Kampf fand zu Dorion in Messenien statt. Die Bedingungen waren, dass die Göttinnen, falls sie siegten, den Thamyris willkürlich bestrafen könnten; falls sie jedoch verlören, sollten sie dem Sieger ihre höchste Gunst gewähren. Der Ausgang lief für den prahlerischen Sterblichen sehr unglücklich ab. Er unterlag, und die erzürnten Musen, raubten ihm, obgleich er ein schöner Jüngling war, das Augenlicht; ja, sie nahmen ihm überdiess die Gabe des holden Gesanges und die Kunst der tönenden Harfe.

Thanătos (griech.), der Tod, s. Mors (römisch).

Theano (griech.), s. Desmontes.

Themis (griech.), die Tochter des *Urănus* und der *Gäa*, eine Titanin, der Sage nach, die erste oder zweite Gemahlin des *Jupiter*, dem sie die *Horen* und *Parzen* gebar. Von ihrer Mutter erbte sie das Orakel zu Delphi, welches nachmals auf Apollo überging. Sie war aber die Göttin der *Gerechtigkeit* und der ewigen Weltordnung, sass am Throne des Götterkönigs und neigte sich redend und horchend zu seinem Ohre. Ihre Wohnung war der Olymp, über den sie zugleich die Aufsicht führte; auch berief sie die Versammlungen der Götter und Menschen. Als eine ihrer Töchter wird *Dike*, eine zweite Göttin der Gerechtigkeit, angeführt, oft aber verwechselt mit der Mutter selbst.

Thersander (griech.), s. Ödĭpus.

Thersītes (griech.), ein Sohn des *Agrius*, bekannt aus Homer als ein ebenso hässlicher als schmähsüchtiger Grieche, der sich bei der Belagerung Troja's befand. Der Sage nach wurde er endlich durch *Achilleus*, der seine Bosheiten satt hatte, getödtet.

Theseus (griech.), nächst *Perseus* und *Hercules* der grösste Held des früheren Alterthums, war ein Sohn des Königs *Ägeus* von Athen, eines Urenkels des Erechtheus, und führte mütterlicherseits sein Geschlecht auf Pelops zurück. Ueber

seine Geburt und Jugend bemerkt die Sage Folgendes. Ägeus war vermählt mit Meta, einer Tochter des Hoples, und hoffte vergebens auf Kinder; ein dunkler Spruch der von ihm um Rath gefragten Seherin Pythias veranlasste ihn, von Delphi aus sich zum König *Pittheus* von Trözēn zu begeben, einem Sohne des Pelops, welcher seiner Weisheit halber in hohem Rufe stand. Dieser Fürst deutete nicht nur die Worte des Orakels, sondern traf auch Anstalt, dem kinderlosen Gaste aus der Verlegenheit zu helfen; er hatte eine Tochter Namens *Äthra*, welche die Braut des Bellerŏphon gewesen war, eines Helden, der wegen eines unvorsätzlichen Mordes aus seinem Vaterland Corinth hatte flüchten müssen. Die verlassene Jungfrau verband Pittheus nunmehr mit dem Könige von Athen, und sie wurde gesegneten Leibes. Als sich Ägeus zur Heimkehr anschickte, warf er draussen unter einen ungeheuern Steinblock sein Schwert und seine Sandalen, wies der Äthra die Stelle und sagte ihr, wenn sie einen Sohn gebären sollte, möge sie denselben so lange am Hofe des Pittheus behalten, bis er im Stande sei, das Felsstück wegzuschieben und sich der darunter verborgenen väterlichen Besitzthümer zu bemächtigen. Mit diesen Gegenständen möge sie ihn alsdann nach Athen senden; denn daran wolle er dereinst seinen Sohn erkennen. Nach solcher Verabredung kehrte Ägeus aus Trözen in sein Reich zurück. Äthra gebar wirklich einen Knaben, den man Theseus nannte und der schnell zu einem Jünglinge starken Körpers, unerschütterlichen Muthes und klugen Geistes heranreifte; von der Mutter zu jenem Felsen geführt, schob er ihn leicht zur Seite, nahm Schwert und Schuhe hervor, liess sich die Bedeutung der Sache erklären und war sofort entschlossen, den Vater aufzusuchen. Zwei Wege boten sich ihm nach Athen, der eine zu Wasser, der andere zu Lande; man rieth ihm den Seeweg einzuschlagen, als den minder gefahrvollen. Allein der sechzehnjährige Held, auf seine Stärke vertrauend, bevorzugte den Landweg, den eine Menge Räuber und Ungeheuer zu jener Frist äusserst unsicher machten; der

Ruhm seines Zeitgenossen Hercules, welcher die Welt von Scheusalen säuberte, leuchtete ihm als Leitstern vor. Schon am ersten Tage seiner Wanderung stiess er auf einen Räuber, der in der Gegend von Epidaurus hauste, genannt *Periphētes*; der wilde Unhold war ein Sohn des Vulcānus (Hephästos) und der Anticlēa, zwar hinkend wie der Vater, aber stark genug, um durch eine gewaltige eiserne Keule, welche ihm den Beinamen *Korynētes* oder Keulenschwinger eintrug, weitumher Schrecken zu verbreiten. Theseus erlegte ihn und bediente sich künftighin der eroberten Keule als seiner eigenen Waffe. Den nächsten Tag bereits hatte er Gelegenheit, sie wohl zu gebrauchen. An dem Eingange der Landenge (Isthmus) von Corinth lauerte ein Strassenräuber, der *Sinis* hiess und die Leute nicht blos ausplünderte, sondern auf die grau-



samste Weise umbrachte. Er stellte sich an den Weg und zwang die Vorüberreisenden ihre Kräfte mit den seinigen zu messen; ihm war es ein Leichtes, die Stämme der Pinien und Fichten, womit die Felsenpässe jenes Landstriches bewachsen waren, bis zur Erde umzubiegen. Die Besiegten, welche ihm dies nicht nachzuthun vermochten,

knüpfte er an die niedergezerrten Wipfel zweier Fichten, indem er ihre Füsse an die zusammengedrängten Kronen band, und überliess die Bäume sodann ihrer natürlichen Schwungkraft. Sie schnellten auseinander und zerrissen die Dazwischenhängenden jämmerlich in Stücke; ein Verfahren, nach welchem Sinis *Pityokamptes* oder Fichtenbeuger benannt wurde. Noch war es Keinem gelungen, dem Treiben dieses Strassenräubers ein Ziel zu setzen: da erschien denn Theseus und vergalt dem Unhold Gleiches mit Gleichem. Weiter fortschreitend traf er auf die Sau *Phăa*, die man nach dem Flecken Crommўon bei Corinth das *crommyonische* Wildschwein hiess, eine ungeheure Bestie, welche Thiere sowohl als Menschen auffrass. Nachdem er das Ungethüm erlegt, zog er fürbass auf dem engen Felsenpfade, welcher von Corinth nach Megăra führte; diesen schmalen Seeküstenweg hielt wiederum ein berüchtigter Räuber besetzt, Namens *Sciron* (Skiron), welcher den Unglücklichen, die ihm nicht ausweichen konnten, auf eigenthümliche Weise das Garaus machte. Zu schwach, um dem Riesen zu widerstehen, mussten sie ihm die Füsse waschen, und wenn dies geschehen war, stürzte der Schurke sie jählings durch einen Fusstritt von der steilen Kante in die Meerfluth hinunter. Bei dem Geräusch, welches die im Wasser Zappelnden verursachten, schoss aus einer Grotte des Strandes gleichzeitig eine grosse Schildkröte, die sie packte und verschlang. Theseus spielte dem Elenden gerade so mit, wie derselbe seither Andern mitgespielt hatte, und drang in die Flur von Eleusis vor. Hier trieb sein Unwesen der gräuliche *Cercўon* (Kerkyon), ein Sohn des Vulcanus oder Neptunus, entsprossen aus Arcadien; ein gewaltiger Ringer, schlug er alle Vorüberziehenden todt, nachdem er sie zum Ringkampfe genöthigt, worin er ihnen weit überlegen war. Unter der Faust des Theseus endete auch dieser Bösewicht. Nunmehr stiess der Sohn der Äthra mit dem letzten Wegelagerer zusammen, mit dem bei Termione hausenden Würger Polypēmon, einem Sprösslinge des Neptun, der sprüchwörtlich bekannt ist unter dem

Namen *Procrustes*, der Folterer oder Verstümmeler. Der schnöde Mordgesell drückte jeden Wanderer, der in seine Hände fiel oder sonst ein Obdach bei ihm suchte, in eine Bettstelle, welche für den Körper nicht passte; war sie zu lang, so hing er dem Gaste schwere Eisenblöcke an die Füsse, dehnte und reckte ihn unbarmherzig, bis er die Seele aushauchte. War das Bett dagegen zu kurz, so hieb er ihm so viel von den Beinen und dem Leibe ab, bis der Verstümmelte hineinging. Mit gleicher Münze bezahlte Theseus dem Procrustes für dies barbarische Mordspiel; worauf der jugendliche Sieger endlich Athen erreichte, wohin der Ruf seiner Heldenthaten ihm bereits vorausgeeilt war. Daselbst hatte der alte Ägeus eine Verbindung mit der aus Corinth geflüchteten Zauberin *Medēa*, der einstigen Gattin des Jason, geschlossen; er war durch das Versprechen dazu vermocht worden, ihre Zauberkünste würden ihm Kinder verschaffen. Da die böse Frau den Einfluss des berühmten Ankömmlings fürchtete, machte sie dem Könige Angst und redete ihm zu, den Helden zur Tafel zu laden und zu vergiften. Glücklicherweise erkannte der Vater an dem Schlachtschwerte, welches der Gast trug, seinen mit der Äthra erzeugten Sohn noch zeitig genug, um ihm den bereits angesetzten tödtlichen Becher von den Lippen zu reissen. Unter allgemeinem Jubel wurde hierauf Theseus als der rechtmässige Sprössling und Erbe des Ägeus aufgenommen; nur die Pallantiden, die Söhne seines Oheims Pallas, empörten sich gegen ihn und seinen Vater, um ihre Thronansprüche zu retten. Allein der heldenmüthige Jüngling behauptete den Sieg über die feindliche Vetterschaft und stieg in der Gunst der Menge durch anderweitige Grossthaten. Denn er unternahm eine Jagd wider jenes cretische Ungeheuer, das Hercules im Auftrage des Eurystheus lebendig nach Mycēnä geschleppt hatte, das aber dort wieder frei gelassen worden war und gegenwärtig die Fluren von Marăthon verwüstete, wesshalb man ihm den Namen der *marathonische* Stier ertheilt hatte. Theseus fing das verderbliche Scheusal, zog es an Stricken durch die Strassen

Athens und opferte es, unter dem Jauchzen des Volkes, dem delphischen Apollo oder der heimischen Göttin Athene. Zum Zweiten erlöste er seine Vaterstadt von dem schrecklichen Menschentribut, den sie dem Könige *Minos* von Creta, für den Rachen des Minotaurus, in gewissen Zeiträumen zu zahlen gezwungen worden; eine Heldenfahrt, die unter Ä g e u s und A r i a d n e geschildert ist nebst den unglücklichen Folgen des glücklichen Abenteuers. Denn in ihrer Freude hatten die Geretteten vergessen, bei der Rückkehr eine weisse Flagge aufzuziehen, wie man thun wollte, falls das Wagniss des Theseus gelinge; Ägeus, der in banger Erwartung am Strande harrte, glaubte daher, dass diesmal sein einziger Sohn eine Beute des Minotaurus geworden sei, als er von weitem das heimkommende Schiff mit dem nämlichen schwarzen Trauerwimpel umflort erblickte, womit es ausgelaufen war. Und voll dieses finsteren Wahnes stürzte er sich freiwillig in die See. Der junge Theseus bestieg den erledigten Thron und zeichnete sich durch nützliche Einrichtungen aus; er vereinigte die bisher getheilten Stämme zu einem starken Gemeinwesen und bestimmte die Grenzen des Reiches. Nachdem er dergestalt weise Anordnungen getroffen, durfte er, ohne Sorge für das Wohl des Staates, seinem Hange zu neuen Abenteuern folgen. Zunächst begleitete er den Hercules, als dieser das goldene Wehrgehenk der Amazonenkönigin zu holen hatte; auf diesem Zuge erkämpfte er sich die schöne *Hippolўte*, welche ihm einen Sohn gebar, den *Hippolўtus.* Alsdann schloss er ein inniges Freundschaftsbündniss mit *Peirithŏos* (Pirithŏus), dem Könige der Lapithen in Thessalien, einem Sohne des Ixīon; wodurch er in die schwierigsten Unternehmungen verwickelt wurde. Der Freund lud ihn zu seiner Hochzeit mit *Hippodamīa*, einer Tochter des thessalischen Lapithenfürsten Atrax; zu der Feier waren auch die benachbarten *Centauren* eingeladen, und einer derselben, der sich im Weine berauscht hatte, Namens Eurytion, erregte dadurch, dass er die reizende Braut ungeschliffen behandelte, unter den Gästen einen blutigen Streit. Da Theseus

den Lapithen beistand, indem er Wunder der Tapferkeit in dem hitzigen Gefechte verrichtete, lief der Kampf für die Centauren so kläglich ab, dass sie theils erschlagen, theils aus ihrer Heimath am Pelion verjagt wurden. Inzwischen war Hippolyte zu Haus verstorben und Theseus vermählte sich mit *Phädra*, einer Schwester seiner früheren Geliebten Ariadne, die er treulos auf der Insel Naxos verlassen hatte; sie schenkte ihm zwei Söhne, den *Acămas* und *Demophŏon*. Die beiderseitige Verheirathung hinderte jedoch die Freunde keineswegs an weiteren Abenteuern. Sie kamen zusammen nach Sparta und erblickten zufällig im Tempel der Artĕmis die bei einem Festopfer tanzende *Helĕnă*, die kaum noch mannbar war, aber doch schon die Knospe ihrer unvergleichlichen Schönheit entfaltete. Der Entschluss, sie zu entführen, wurde schnell in's Werk gesetzt, und nachdem die Räuber mit ihrer zarten Beute glücklich aus Sparta hinaus waren, loosten sie über den Besitz des liebenswürdigen Mägdleins. Das Glück entschied für Theseus, er schaffte die Geraubte heimlich auf die Burg Aphidnä in Attica, um sie vor Spähern zu sichern; Äthra, seine Mutter, gesellte er ihr überdies als Aufseherin zu. Weil die beiden Freunde jedoch bei der Verloosung dahin sich geeinigt hatten, dass der Gewinnende Alles aufbieten sollte, um dem Verlierenden zu helfen, dass er eine gleich vorzügliche Schöne zur Entschädigung erlange, so sah er sich bald zur Erfüllung seines Wortes veranlasst und diesmal zum grausenvollsten Wagstück aufgefordert. Denn die Wahl des Peirithoos war auf keine unter dem Sonnenlicht athmende Sterbliche gefallen, sondern auf die Gemahlin des *Pluto*, die göttliche *Proserpĭna* (Persephŏne); um sie zu holen, musste er daher dem Liebhaber in die Unterwelt folgen, und so stiegen sie durch einen im attischen Haine Kolonos befindlichen Schlundweg hinab. Allein der kühnste aller Entführungsversuche misslang. Schon hatten die beiden Helden die Pforten des Schattenreichs hinter sich, doch da sie ermüdet anlangten, setzten sie sich an der Schwelle nieder, um ein Weilchen zu verschnaufen: da bewirkte

Pluto, erzürnt über ihre Verwegenheit, dass sie an dem Felsen haften blieben, gleich Angeleimten. So schmachtete das Freundespaar regungslos in Gefangenschaft, bis Hercules in der Unterwelt eintraf, befehligt von Eurystheus, den Höllenhund Cerbĕrus heraufzuschleppen. Alsbald löste der stärkere Heros den verunglückten Theseus mit gewaltigem Rucke und würde den Leidensgefährten ebenfalls aus seinen magischen Banden befreit haben, wenn die Erde nicht urplötzlich gezittert und gebebt hätte, als er die rettende Hand nach ihm ausstreckte. Einer andern Sage nach indessen gelang es ihm, beide Freunde loszureissen; worauf sie glücklich, wenn auch unverrichteter Sache, zur Oberwelt zurückkehrten. Eine mit dieser Abweichung übereinstimmende Angabe lässt jetzt erst die obenerwähnte Hochzeit des Peirithoos, wobei jenes mörderische Gefecht stattfand, vor sich gehen. Mehrere Jahre aber hatte die unterirdische Haft angedauert. Mittlerweile war der Aufenthalt der geraubten Helena von einem athenischen Bürger, Namens Akademos, verrathen worden. Ihre beiden Brüder, die Dioscuren Castor und Pollux, die das Land mit Krieg überzogen hatten, eroberten und schleiften die Veste, machten die Schwester frei und nahmen zugleich die Mutter des Theseus nach Sparta mit. Äthra verblieb seitdem beständig als Gesellschafterin um Helĕna, die wechselvollen Geschicke der berühmten Schönen theilend. Ueber den heimgelangten Theseus brach ferner durch seine Gattin Phädra ein häusliches Unglück herein; der Stiefsohn derselben, Hippolytus, der zum herrlichen Jüngling herangewachsen war, hatte die Liebe seiner Stiefmutter auf sich gelenkt, ihre unzüchtige Neigung aber nicht erwiedert. Unter Hippolўtus ist erzählt, welchen tragischen Ausgang die tückische Rache der Phädra hatte. Ein Mythus, der davon handelt, macht den Theseus zu einem Sohne des Neptun, den Grund und Boden der Sage verändernd; und der göttliche Vater, heisst es, habe einst seinem Sprösslinge die Erfüllung dreier Wünsche verheissen. Zwei davon waren schon abgethan, er hatte sich die sichere Rückkunft aus dem La-

byrinth von Creta und die Erlösung aus dem Schattenreiche erbeten, und das übrige dritte Gesuch erhielt jetzt seine unheilvolle Gewährung. Denn entbrannt von Jähzorn, wie Theseus war, da er die Verläumdung der Phädra glaubte, rief er den Gott des Meeres um den Tod des Hippolytus an, der auch sofort vermittelst einer Seebestie erfolgte. Zu spät bereute er seine herzlose Uebereilung, als ihm die Unschuld des Sohnes durch Athene selbst offenbart wurde. Die Reihe jener Unfälle aber und die lange Entfernung von Hause brachte die Angelegenheiten seiner Herrschaft in Verwirrung; der König, dessen weises Zepter auch von Sophokles gerühmt wird, verlor die Liebe und das Vertrauen seines Volks. Eine Empörung, angezettelt von Mnestheus, trug die bittersten Früchte: die beiden andern Söhne musste er nach Euböa retten; er selbst flüchtete zuletzt nach der Insel Scyrus (Skyros), wo Lycomēdes herrschte, der Grossvater des Pyrrhus. Durch diesen Fürsten, der entweder Furcht vor seinem Gaste hegte oder um die Gunst des neuen athenischen Gewalthabers buhlte, soll er hinterlistig von einem Felsen gestossen worden sein; das wenigstens erzählen die Mythen einstimmig, dass er auf jenem Eiland gestorben. Lange nach seinem Tode erst erinnerten sich die Athener ihres ausgezeichneten Wohlthäters und ihres grössten Heldensprösslings; auf einen Befehl des Orakels holte man seine Gebeine zurück und weihte ihm ein zur Freistatt erhobenes Grabmal, Opfer, Festspiele und einen prachtvollen Marmortempel, der noch heutzutag ziemlich wohl erhalten ist.

Thetis (griech.), die Tochter des *Nereus* und der *Doris*, die Mutter des Helden *Achilleus*. S. Peleus.

Thisbe und Pyrămus (griech.), s. Pyrămus.

Thoas (griech.), s. Orestes und Iphigenīa.

Thor (nordisch), der Gott des *Donners*, ein Sohn des *Odin* und der *Frigga*, nach seinem Vater, dem Götterkönige, der am meisten gefürchtete, stärkste und oberste Ase. Er fährt über den Wolken auf einem schwerrollenden, von zwei Steinböcken (Tangniostr) gezogenen Wagen

durch die Lüfte daher; dabei schwingt er die schrecklichste aller Waffen, den *Miölner*, einen Hammer, dessen Verfertigung unter Brok geschildert ist. Wenn er dieses Wurfgeschoss auf die Feinde der Asen schleudert, zermalmt es Alles, was es trifft, und es trifft immer das rechte Ziel; und jedesmal kehrt es wieder in die Faust des zürnenden Gottes zurück. Um dasselbe an dem Stiele anzufassen, trägt er eiserne Handschuhe. Ausserdem besitzt er den *Megingjarder*, einen Wundergürtel; sobald er denselben umschnallt, erlangt er durch ihn doppelt so viele Götterkraft, als seinem Wesen von Haus aus schon eigen ist. Das von dem Donnergotte beherrschte Reich heisst *Thrudwangr*; darin prangt der grösste Pallast der Welt, genannt *Bilskirner*, welcher nicht weniger als 540 Säle umfasst, die aber so labyrinthisch unter einander verschlungen sind, dass es ohne Führer bedenklich ist hineinzutreten. Seine Familie anlangend, hatte Thor zwei Gemahlinnen; die eine war die schöne Göttin *Sif*, welche ihm zwei Söhne, *Loride* und *Modi*, und eine Tochter, *Thrudr*, schenkte. Sif war jedoch schon früher verheirathet gewesen und besass aus ihrer ersten Ehe einen Sohn *Uller* oder Oller, einen rastlosen Jäger, trefflichen Bogenschützen und unvergleichlichen Schlittschuhläufer. Sie selbst zeichnete sich durch ihr wundervolles blondes Haar aus; der böse *Loke* schnitt ihr einst dasselbe, als sie schlief, heimtückisch ab, ihr Gatte Thor indessen drohte ihm mit dem Tode, wenn er den Schaden nicht ersetze. Der Bösewicht liess hierauf von kunstreichen Zwergen einen goldenen Haarschmuck verfertigen, welcher ihm das Leben rettete; denn die metallenen Locken, so zauberisch waren sie gearbeitet, wuchsen auf dem Scheitel der Sif wirklich fest. Ausser diesem goldhaarigen Weibe hatte Thor als zweite Gemahlin die *Jarnsaxa*, eine Jotenjungfrau, die so reizend war, dass der göttliche Freier von seiner ewigen Feindschaft gegen das ganze Riesengeschlecht absah und nicht eher ruhte, bis sie ihm die Hand reichte. Sie gebar seinen Lieblingssohn *Magni*, welcher das vollkommene Ebenbild des Vaters an

Kraft und Stärke ward; denn als er kaum drei Jahre zählte, stand er dem Thor im Kampfe mit dem Joten Hrugner bei und hob den Fuss des letztern, den kein anderer Ase sonst zu bewegen vermochte, von dem Halse des gequetschten Erzeugers weg. In Scandinavien, besonders in Norwegen, war die Verehrung des Donnergottes am allgemeinsten und höchsten. Seine Grossthaten sind unzählbar; die Riesen und Riesinnen der Thäler sowohl als der Gebirge wissen davon ein Lied zu singen. Indess werden ihn, wenn der Weltuntergang Ragnarokr hereinbricht, weder Rüstung noch Leibeskraft schützen: die Schlange *Jormungand*, seine Gegnerin, fällt zwar unter seinem Blitzhammer, ersäuft ihn aber durch den unermesslichen Giftstrom, den sie sterbend ausspeit. Nur die Söhne des Gottes, Modi und Magni, werden die allgemeine Vernichtung überleben. S. Walhalla.

Thoth (ägypt.), der Schöpfer des geistigen Lebens, ein Gott der Wissenschaft, welcher dem phönizischen *Taaut* und dem griechischen *Hermes* entspricht. Sein Name soll den *Säulengott* bedeuten; auf die Säulen nämlich gruben die Priester das Wissenswerthe ein, und die Hieroglyphenschrift galt für des Thoth vorzüglichste Erfindung.

Thuiskon oder Tuiscon (germanisch), der Gott der alten Deutschen oder Germanen, welcher aus der Erde entspross und als der *Stammvater* des gesammten Volkes verehrt wurde. Man stellte ihn als einen Greis vor, um den Leib eine Bärenhaut, welche die Tracht der Germanen war, und in der Rechten ein Zepter; die Druiden weihten ihm unter andern Gaben auch Menschenopfer, eine Sitte, die Cäsar sowohl in den deutschen als gallischen Ländern vorfand. Seinem Sohne *Man* zollte man gleiche göttliche Anbetung. Andere Formen seines Namens sind *Teutates*, *Tuisk*, *Tuit* und Teut oder Teuto; der Ausdruck *Teut* hiess so viel als Vater und König, und unter dem Volke des Thuiskon oder Teut versteht man seine Nachkommen, die germanischen Stämme, welche ihm Ursprung, Gesetze und Religion, wie auch den Namen der *Teutschen* oder Deutschen, verdanken. Manche suchen in diesem Urvater

eine historische Person, einen Helden, der aus Armenien nach Europa gekommen.

Thursen oder Thussen (nordisch), s. Joten.

Thyestes (griech.), s. Atreus.

Thyrsus (griech.), s. Bacchus.

Tibris (griech.), der *Tibergott*, s. Roma.

Tiresias (griech.), ein berühmter Seher und Zeichendeuter, der Sohn des *Eueres* und der Nymphe *Chariklo*, entsprossen aus einem vornehmen Geschlechte Thebens. Er tritt immer als ein Blinder auf, geführt entweder von seiner Tochter *Manto* oder von einem Diener; die Ursache seiner Blindheit schreibt die Sage dem Umstande zu, dass er die Geheimnisse der Götter an die Menschen verrathen. Nach Andern jedoch wurde er durch *Athēne* (Minerva) geblendet; als er nämlich einst mit seiner Mutter badete, hatte er das Unglück, die Göttin nackend zu erblicken, welche ihm desshalb zürnend mit ihren Händen Wasser in die Augen spritzte, dass er die Sehkraft auf immer verlor. Ja, Athene selbst vermochte sie ihm nicht zurückzugeben, was sie, auf das Gesuch der Chariclo, ihrer geliebtesten Freundin, gern gethan hätte; indess verlieh sie dem Blinden, durch Reinigung seines Gehöres, das Verständniss der Vögelsprache. So wurde Tiresias der klügste Vogelschauer des Alterthums und gewann den Ruhm eines unfehlbaren Weisen, vor dessen Geiste alle Dinge aufgeschlossen lagen. Eine Sage berichtet, dass er durch *Hera* (Juno) blind gemacht worden, weil er einen Streit, den sie mit ihrem Gemahle hatte, zu Gunsten des letztern entschieden; worauf *Zeus* dem Bestraften zum Ersatz nicht nur die Kunst der Weissagung geschenkt, sondern auch sein Leben auf sieben Menschenalter hinaus verlängert habe. Wir sehen daher den Zeichendeuter beständig die Rolle eines hohen Greises spielen, so oft er im thebanischen Sagenkreise erscheint; er starb zur Zeit des Krieges der *Epigŏnen* wider Theben, und man rühmte ihm nach, *Proserpĭna* habe vor dem Seher eine solche Achtung empfunden, dass sie ihm den

Verstand gelassen, dessen sonst alle Schatten im Tartărus verlustig wurden.

Titānen und Titaninnen (griech.), das dritte Kindergeschlecht des *Urănus* und der *Gäa*. Man zählte solcher Götterwesen zweiundzwanzig, ohne ihre Sprösslinge, welche Titanīden heissen; nämlich dreizehn männliche, *Oceănus*, *Ophīon*, *Adănus*, *Andes*, *Anўtus*, *Cöus*, *Crius*, *Hyperīon*, *Olymbrus*, *Ostăsus*, *Japĕtus*, *Ägäon* und *Kronos* (Saturnus), und neun weibliche, *Tethys*, *Rhea*, *Themis*, *Euryphaëssa*, *Diōne*, *Thia*, *Phöbe*, *Mnemosўne* und *Thrace*. Sie stellen gewaltige Naturgottheiten der grauen Urzeit vor; über ihre Herrschaft, an deren Spitze der jüngste Bruder Kronos stand, über ihre Besiegung, Bestrafung und Wiederbegnadigung geben die Artikel Jupiter und Saturnus Auskunft. Unter den Titaniden oder den von den Titanen unmittelbar abstammenden Göttern ragt zunächst *Helios* empor, welcher ein Sohn des Hyperīon und der schwesterlichen Thia war, und welcher vorzugsweise und kurzweg auch Titan genannt wurde; ferner dessen Schwestern, die Mondgöttin *Selēne* und die Morgengöttin *Eos* (Aurōra), sodann *Promētheus*, *Hecăte*, *Leto* (Latōna) und *Pyrrha*. Diese Kinder der Gäa entthronten zuerst ihren Vater Urănus, und wurden wiederum durch Jupiter entthront; doch nahmen nicht alle Titanen an diesen Kämpfen Theil, namentlich Oceanus erhielt sich frei von jeder Empörung. Ueber ihre zweifachen, von ihnen durchaus verschiedenen älteren Brüder, die hunderthändigen Riesen (*Hekatoncheiren*) und die furchtbaren Cyclōpen, ist ebenfalls unter Jupiter und Saturnus berichtet. Vergl. Urănus.

Tithōnus (griech.), ein Sohn des Königs *Laomĕdon* von Troja und Bruder des *Priămus*, besass eine so ausgezeichnete Schönheit, dass er von der Göttin *Eos* (Aurōra) zum Geliebten erwählt und nach Äthiopien entführt wurde. Daselbst besuchte sie jeden Abend den theuern Jüngling und erhob sich erst mit anbrechendem Morgen von seinem Lager, um dem Wagen ihres Bruders, des Sonnengottes Helios, als Verkündigerin des Tages vorauszufliegen. Das

Liebespaar zeugte zwei Söhne, den *Memnon* und *Emathion*. Doch sollte die Verbindung nicht fortwährend glücklich sein. Eos erbat sich von Zeus die Gewährung der Unsterblichkeit für ihren Liebling; da sie indessen versäumt hatte, auch ewige Jugend für ihn einzubedingen, ward Tithonus alt und hinfällig, dass sie ihn zuletzt in eine Wiege legen und wie ein Kind pflegen musste. Die stets in rosiger Jugend blühende Göttin aber bekam das mühselige Geschäft der Wartung überdrüssig; sie bereute, dass sie dem Sterblichen das Geschenk der Unsterblichkeit ausgewirkt hatte, welches ihm nunmehr nicht wieder abgenommen werden konnte, und verwandelte daher den greisen Schwächling in eine Cicade oder Heuschrecke. Nach ihrem Geliebten nannte man sie häufig Tithonia.

Tityus (griech.), ein Sohn des *Jupiter* und der *Elăra*, einer Tochter des Königs Orchomĕnus, welche der Götterkönig, aus Furcht vor der eifersüchtigen *Hera*, unter der Erde verbarg. Den Tityus, den sie in diesem Verstecke gebar, hiess man desshalb auch einen *Erdensohn*; er war ein Riese von ungeheuerer Grösse, aber doch schön von Gestalt, und lebte auf der Insel Euböa. Trotz und Uebermuth verleiteten ihn, sein Auge zur *Leto* (Latōna) zu erheben; desshalb wurde er entweder durch die Blitze seines eigenen Vaters getödtet oder von den Pfeilen des *Apollo* und der *Artĕmis* (Diāna) erschossen, die über die Verletzung ihrer Mutter erzürnt waren. In der Unterwelt empfing er überdiess eine harte Strafe. Ulysses (Odysseus) erblickte daselbst den Tityus auf dem Boden ausgestreckt; sein riesiger Körper bedeckte eine Fläche von neun Hufen Landes, und ein Geierpaar, das er vergebens mit den Händen fortzuscheuchen suchte, umschwirrte beständig seine Seiten und hackte ihm die Leber aus.

Tod (griech. und römisch), s. Mors.

Triglaw (slavisch), der höchste Gott, welcher über Himmel, Erde und Unterwelt herrschte. Man dachte sich ihn, dem Namen entsprechend, *dreiköpfig* und begriff unter seinem Wesen eine Art von Dreieinigkeit, wie man sie bei so vielen Völkern findet. Ein schwarzes Ross, das

ihm geweiht war, lenkte durch seine Orakelzeichen jegliches Unternehmen, und zahlreiche Priester wussten den Tempel des Gottes in den Geruch der grössten Heiligkeit zu setzen.

Trimurti (indisch), die hohe *Dreieinigkeit* oder die drei Hauptgötter der indischen Religionslehre. Sie sind *Brama*, der Schöpfer, *Wischnu*, der Erhalter, und *Schiwa*, der Zerstörer; an Macht stehen sie ursprünglich einander gleich, wie unter Brama geschildert ist, und wurden auch gleichzeitig geboren. Wir sehen sie hier nach einem alten Tempelbilde, das in colossaler Form zu Elephantine bei Bombay sich befindet, vereinigt dargestellt.



Trinacria (griech.), der alte Name der Insel *Sicilien* von ihrer *dreieckigen* Gestalt. Sie war dem Sonnengotte *Helios* geweiht, welcher daselbst eine Heerde von 350 Schafen und eine von ebenso viel Rindern hatte, bewacht durch seine Töchter *Phaëtusa* und *Lampetia*. Ausserdem galten *Ceres* (Demēter) und *Venus* (Aphrodite) für die Hauptgottheiten dieser Insel.

Triptolĕmus (griech.), s. Ceres.

Triton (griech.), erstlich ein Sohn des *Poseidon* (Neptun) und der *Amphitrīte*, welcher den goldenen Meerpallast seiner Aeltern bewohnt, zweitens der Gott eines See's in Libyen, der nach ihm selbst der *tritonische* heisst und an dessen Ufern, einer Sage nach, die Göttin *Pallas Athēne* (Minerva) geboren wurde, und drittens eine Meergottheit der mittelländischen Gewässer. Der letztere Seedämon erhielt seine Berühmtheit und eigentliche Wichtigkeit für die Kunst hauptsächlich dadurch, dass man sich ihn in der *Mehrzahl* dachte. So sehen wir hier eine ganze Familie von Tritōnen vor uns. Obwohl nun der Triton des Mittelmeeres bisweilen selbstständig mit Rossen und Wasserungeheuern über die brausende Wasserfläche da-

herfährt, so sind diese Götterwesen doch nur untergeordneten Ranges. Sie dienen den *Nereïden* und andern Seegottheiten als Rosse bald zum Gespann, bald zum Reiten; sonst machen sie einen Theil des glänzenden Gefolges aus, welches den Meerherrscher



Poseidon umschwärmt. Die Künstler und Dichter liessen in der Ausstattung, Gestaltung und Beschreibung der Tritonen und Tritoninnen ihrer Phantasie freien Lauf; sie hielten nur die Doppelnatur fest, welche die meisten Seegötter hatten, eine oben menschliche und unten fischartige Form derselben. Pausanias, der die Tritonen näher beschreibt, giebt ihnen ein Haupthaar von der Farbe grünen Sumpfkrautes, einen von feilharten Schuppen umstarrten Leib, blaue Augen, menschliche Nasen, weite Mäuler mit Thierzähnen, Kiemen unter den Ohren, schuppige Hände und Finger, Klauen statt der Nägel, an Brust und Bauch Flossen, so dass sie keine Füsse besassen, sondern in einen delphinartigen Schweif ausliefen. Dabei hatten sie menschliche Stimmen und bliesen auf durchbohrten Schnekken oder schneckenförmig gewundenen Muscheln, einer Art von Meerhörnern oder Meertrompeten. Durch den Schall derselben wurden einst die *Giganten*, einer Sage nach, bei ihrer Schlacht mit den Göttern in Schrecken gesetzt.

Trollen (nordisch), ein Name für die Bergriesen, die sonst *Joten* und *Thursen* oder Thussen heissen.

Trophonius (griech.), s. Agamēdes.

Tros (griech.), der Stammheros und König der Troer, nach welchem das Reich *Troja* benannt wurde.

Tschernebog (slavisch), s. Czernebog.

Tuiscon (germanisch), s. Thuiskon.

Turnus (altitalisch), ein König der Rutuler, der Sohn des *Daunus* und der *Venilia*, verwandt mit dem Könige *Latīnus*, dessen Tochter *Lavinia* seine Verlobte war, die er jedoch durch Änēas sammt seinem Leben verlor. S. Änēas.

Tyche (griech.), s. Fortūna (römisch).

Tydeus (griech.), s. Ödĭpus.

Tyndareus oder Tyndarĕos (griech.), s. Helĕna.

Tyndarīden (griech.), s. Dioscūren.

Typhon (ägypt. und griech.), ein böser Gott der Ägypter, von welchem der Artikel Osīris handelt. Die Griechen hatten ein urvorzeitliches Ungeheuer dieses Namens, das man auch Typhōeus, Typhāon und Typhos hiess; es war ein Riese, der mit seiner Gattin *Echidna* eine Menge Scheusale zeugte, von welchen unter Echidna die Rede ist. Zuweilen erscheinen Typhoeus und Typhaon als zwei verschiedene Wesen. Doch gab man auch jenem von Zeus vernichteten schrecklichen Götterfeind den Namen Typhon; er sollte der jüngste Sohn der *Gäa* (Erde) und des *Tartărus* sein, ausgestattet mit hundert Drachenköpfen, die Feuer und Flammen auswarfen, mordfunkelnde Augen und schaudervolle Stimmen hatten. Sein Endschicksal ist unter Jupiter geschildert.

Tyr (nordisch), ein Sohn des *Odin* und der *Frigga*, der Gott der *Weisheit* und der *Stärke*, hochverehrt und unter die vornehmsten Asen gerechnet. Er allein besass den Muth, den schrecklichen *Fenriswolf* zu zähmen, wobei er seine Hand einbüsste, die er dem Unthier in den Rachen stecken musste. Wegen seiner Unerschrockenheit und weil er dem Siege gebietet, rufen ihn die Helden und Krieger, seiner Klugheit wegen die Skalden an; herzhafte sowohl als weise Menschen erfreuen sich seiner Gunst. Wenn der Weltuntergang Ragnarokr naht, wird er mit dem Höllenhunde *Garmr* kämpfen; Beide tödten sich wechselseitig.

Tyro (griech.), s. Salmōneus und Pelias.

U.

Uller (nordisch), s. Thor.

Ulysses (römisch) und Odysseus (griech.), der beredte, listige und erfindungsreiche Held der homerischen Gesänge, war König von Ithăka, einer Insel des jonischen Meeres, und ein Sohn des *Laërtes* (Laërtios) und der *Anticlēa* (Antikleia), einer Tochter des schlauen *Autoly̆cus*. Der letztere gab seinem Enkel den Namen *Odysseus*, das heisst „der Zürnende“, welchen die Römer in Ulysses oder Ulixes umwandelten. Auch die Insel Kephallenia, das heutige Cephalonia, gehörte unter das Zepter des Odysseus, welcher desshalb zuweilen „der Fürst oder Herr der Kephallēnen“ genannt wurde; eine Insel, die ihren Namen von dem Helden *Cephălus* (Kephalos) empfing, der für den Stifter des gesammten Hauses galt. Die ächte Geburt des Ulysses bezweifelt eine von Homer nicht erwähnte Sage; seine Mutter Anticlea nämlich soll, bevor Laërtes sie heimführte, durch den König *Sisyphus* von Corinth bereits schwanger gewesen sein, die Spötterei seiner Widersacher erklärte ihn daher für untergeschoben und schalt ihn häufig einen Bastard des betrügerischen Sisyphus. Schon in seiner Jugend offenbarte er Muth und Weisheit. Er gesellte sich den zahlreichen Freiern der schönen *Helĕna* zu, deren Vater, der König Tyndarĕus von Sparta, wegen der Wahl eines Schwiegersohnes in grosse Verlegenheit gerieth. Ulysses, um Rath gebeten, machte ihm den Vorschlag, alle Bewerber schwören zu lassen, dass sie seiner Tochter selbst einen Gemahl aus ihrer Mitte zu wählen gestatten, den Gewählten sodann

bereitwillig im Besitze der Gemahlin schützen und nichts Feindseliges gegen ihn und sein Haus unternehmen wollten. So geschah es denn auch, Helena entschied sich für den König *Menelāus*, den Sohn des Atreus und Bruder des Agamemnon. Der Rathgeber hatte sich indess ausbedungen, dass, falls Helena ihn nicht wähle, Tyndareus seine Nichte Penelŏpe, eine Tochter seines Bruders *Icarius* und der Nymphe *Periböa*, bewegen solle, ihm die Hand zu reichen. Der Fürst erfüllte die Bedingung, und Penelope begleitete ihren Gatten Ulysses nach Ithaca, wo sie eine beglückte Ehe mit ihm antrat. Eben hatte sie ein Knäblein geboren, das man *Telemăchus* hiess, als die Kunde durch Griechenland erscholl, der Trojaner Paris habe die reizende Frau des Menelaus aus Sparta nach Troja weggeraubt. Die sämmtlichen Freier der Helena wurden schleunig aufgefordert, ihrem Eidschwure gemäss zu handeln; auch Ulysses hatte geschworen, und sah sich also genöthigt, die jugendliche Gattin und seinen zarten Sohn zu verlassen, um an dem rächerischen Zuge Theil zu nehmen. Einige Berichte deuten darauf hin, dass er nur sehr ungern zu diesem Schritte sich habe entschliessen können, und dass der an die Spitze des Griechenheeres gestellte Feldherr Agamemnon persönlich nach Ithaca segeln und ihn auf alle Weise dazu bereden müssen; ja die Sagen gehen bis zu der Behauptung, dass er plötzlichen Wahnsinn geheuchelt, um der Gesandtschaft der Fürsten, die ihn abzuholen gekommen sei, ein X für ein U zu machen. Er habe einen Esel und einen Stier zusammen an den Ackerpflug gespannt, das Feld gepflügt und anstatt des Getreides Salz in die Furchen gestreut. *Palamēdes* jedoch, einer der Abgesandten, habe die List durchschaut und den kleinen Telemăchus auf den Acker gelegt; worauf der Vater, wie er an die Stelle gelangt, den Pflug über das Kind weggetragen oder dasselbe ein wenig zur Seite geschoben und durch diese Vorsicht hinlänglich verrathen, dass er bei vollkommen gesundem Verstande sei. Widerwillig habe Ulysses nunmehr seine Schiffe rüsten und mit den übrigen Freiern nach Troja

aufbrechen müssen. Schon unterwegs nützte er den Griechen durch seine Klugheit, indem er, wie unter Achilles erzählt ist, diesen jugendlichen Helden aus seinem Verstecke und seiner Verkleidung hervorzog. Homer, welcher auch die Sage von jenem Wahnsinne noch nicht kennt, schildert ihn durchweg als der Bewunderung und Achtung werth; seine Gewandtheit förderte das Werk der Belagerung noch mehr als seine persönliche Tapferkeit, von der es auch nicht an glänzenden Proben mangelt. Zuletzt schlug er den Bau des unter Priămus gedachten hölzernen Riesenpferdes vor, in dessen Bauch er muthig selbst mit hineinstieg. Die Göttin *Pallas Athēne* (Minerva) war in allen Gefahren seine Schirmherrin. Andere Dichter erzählen insonderheit von seinem nächtlichen Einbruche in Troja, wobei er mit Diomēdes das *Palladium* stahl; erwähnen aber auch der schrecklichen Heimtücke, womit er sich, in Folge des obenbemerkten Vorfalls, an Palamēdes rächte, wie unter dem Namen dieses Helden dargethan ist. Die stolzen Waffen des Achilles, auf welche der grössere *Ajax* Ansprüche erhob, wusste er, nach den Einen durch seine Beredsamkeit, nach den Andern durch schlechte Mittel und Wege, für sich zu erringen. Dergleichen spätere Sagen entstellen ihn überhaupt zu einem ränkevollen Bösewicht, nicht so Homer, welcher den Odysseus des schönsten Vorzugs gewürdigt hat; denn ausserdem, dass er seine vor Troja erworbenen Verdienste in der Iliade feiert, wählte er sich ihn zur ersten Person eines besonderen Epos, das seinen Namen trägt, der Odyssee. Diess unvergleichliche Gedicht malt die Abenteuer, welche ihm bei seiner Heimkehr zustiessen, als Troja zerstört war; es preist ihn als einen kühn ausharrenden *göttlichen Dulder*. Stürmische Winde verschlugen seine von der trojanischen Küste abgesegelten Schiffe, nachdem er das Vorgebirge Malēa in Laconien erreicht hatte; vergebens suchte er die Richtung gegen Nordost einzuhalten, wo die heimathliche Insel lag, das Missgeschick schleuderte ihn auf einen Punkt Siciliens, wo die *Cyclōpen* hausten. Sein gefähr-

liches Begegniss mit Polyphēmus, einem dieser einäugigen Riesen, ist unter dessen Namen berührt; da das Ungeheuer indess, welchem er das Auge ausstechen musste, ein Sohn des *Poseidon* (Neptun) war, zog er sich vollends den unversöhnlichen Zorn des Meergottes zu. Zwar gelangte er bald nachher an das schwimmende Eiland des Windkönigs *Äölus*, welcher ihm die widrigen Winde in einen Schlauch gebunden auf das Schiff mitgab, so dass er schon die Freude hatte, in der zehnten Nacht die Wachtfeuer auf dem ersehnten Ithaca zu erblicken. Allein die Thorheit seiner Mannschaft, welche den Schlauch öffnete, während ihr Gebieter schlief, überantwortete ihn aufs neue der Gewalt der losgelassnen Winde; er gerieth an das nordwestliche, von den wilden *Lästrygōnen* bewohnte Gestade Siciliens, brachte alsdann ein Jahr bei der Zauberin *Circe* (Kirke) auf der Wunderinsel Ääa zu, musste darnach in den erdumströmenden Oceănus segeln, den Tartarus oder das Schattenreich sich aufschliessen und den Geist des Sehers *Teiresias* über seine Irren um Rath fragen. Die Weisung desselben, dass er die Rinder des Sonnengottes *Helios* nicht antasten lassen möge, wenn das Missgeschick ihn wieder an die sicilische Küste werfe, wurde leider aus Hungersnoth nicht beachtet. Denn nachdem er glücklich den am Strande von Unteritalien lauernden *Sirēnen* vorbeigeschifft und den beiden in der Meerenge zwischen Calabrien und Sicilien befindlichen Wasserungeheuern *Scylla* und *Charybdis* entronnen war, vergriffen sich die Schiffsgenossen an der heiligen Heerde des Sonnengottes; denn der Mundvorrath fehlte, als er in der Nähe ihres Weideplatzes übernachten musste. Dieser Frevel stürzte ihn sammt den Seinigen in das unsäglichste Unheil: die Fahrzeuge wurden vom Sturm zertrümmert, alle Gefährten ertranken, und nur mit Mühe rettete sich der schiffbrüchige Held nach der Insel Ogygia, wo die Nymphe *Calypso* waltete, die ihn erst im achten Jahre, und nur auf ausdrücklichen Befehl der Götter, aus ihrem Zauberreiche entliess. Ein Floss, das er sich gezimmert hatte, trug den Irrenden unter lauem Südwest

achtzehn Tage lang weiter; schon hoffte er an einer Insel zu landen, die er von ferne schaute, als der zornige Poseidon das dürftige Fahrzeug durch einen schnellgesandten Orkan zerschmettert. Zwei Tage schwimmt Ulysses durch die See, mit den brandenden Wogen ringend; am dritten gewinnt er das längst erblickte Ufer jener Insel, welche Scheria hiess und der Wohnplatz der Phäaken unter ihrem Könige *Alcinöus* (Alkinoos) war. Gefunden von der Tochter desselben, der holden *Nausicăa*, von dem Fürsten selbst gastlich gepflegt, hoch geehrt und mit kostbaren Kleinodien reichlich beschenkt, steigt er auf ein von den seekundigen Phäaken geleitetes Schiff, welches ihn, nach der kurzen Fahrt von Einer Nacht, endlich der vielersehnten Heimath zuführt. Das Andenken an seine zahllosen Meerabenteuer brachte die griechischen Künstler auf den Gedanken, den Ulysses insgemein als Schiffsmann darzustellen, wie wir ihn hier abgebildet sehen, eine halbeiförmige Matrosenmütze auf dem Haupte.



Der Krieg vor Troja hatte zehn Jahre gedauert, eben so lange seine Irrfahrt. Während der zweiten Hälfte dieses Zeitraums war das Haus des Odysseus ein Schauplatz unseligster Verwirrung. Eine Anzahl von mehr als hundert schwelgenden Gästen, die sich seiner treuen und keuschen Gemahlin als *Freier* aufdrängten, füllten es an; sie wollten die schöne angebliche Wittwe durch mancherlei Ungebühr nöthigen, einen von ihnen zum Gatten zu nehmen. Die lange Abwesenheit des Königs flösste die Meinung ein, er sei in dem blutigen Kriege umgekommen; aus Gram über sein Ausbleiben erhenkte sich Anticlēa, seine Mutter, und Laërtes, sein Vater, zog sich in ländliche Einsamkeit zurück. Die fort und fort hoffende Penolope suchte anfangs allerlei Ausflüchte und als man sie drängte, versprach sie einen von der Schaar

zum Gemahl zu erkiesen, sobald das *Gewebe*, das sie als Leichengewand für ihren alten Schwiegervater Laërtes zu weben angefangen habe, fertig sein würde; in der Nacht aber trennte sie jedesmal das Stück der Tagesarbeit wieder auf. Wir sehen hier die musterhafte Gattin, nach einer im Vatican stehenden Bildsäule, in ihrer Trauer dargestellt. Durch solchen Betrug wusste sie die Entscheidung hinzuziehen, und die ruchlosen Freier, welche inzwischen im Hause prassten und jubelten, liessen sich den Aufschub gefallen; der herangewachsene Telemachus wagte noch keinen Angriff gegen die Brut, doch unternahm er eine Reise nach Sparta, um sich nach dem verlorenen Vater zu erkundigen, das Einzige, was er in der Stille zu thun sich getrauen durfte. So fand der herrliche Dulder, als er nach zwanzigjähriger Abwesenheit im Phäakenschiff eintraf, den Zustand der Dinge auf Ithaca. Seine göttliche Beschützerin Athene machte ihn unkenntlich, indem sie ihn in einen Greis verwandelte; als solcher hüllte er sich in die Lumpen eines Bettlers, betrat den Pallast, gab sich seinem zurückgekehrten Sohne sowie den Erprobten unter seinen Dienern zu erkennen und zeigte der froh überraschten Penelope an, dass ihr Gatte noch lebe. Sodann erschoss er, unter Beihülfe jener Knechte und des Telemachus, sämmtliche Freier schonungslos mit dem mächtigen Bogen, den nur seine Heldenhand zu spannen vermochte! Nach dieser Vollstreckung der Sühne stellte er die Rechte seiner Herrschaft wieder her; eine Sage bemerkt, dass er mit Penelope noch eine Tochter, Namens Ptoliporthe, erzeugt habe. Ueber seine letzten Geschicke weichen die Mythen vielfach von einander ab; sie erzählen bald, dass er nach Italien ausgewandert, bald, dass er durch Telegŏnus, sei-



nen eigenen Sohn von der Circe, der ihn aufgesucht habe, kläglich getödtet worden sei.

Undinen (alter Glaube), *Wassergeister* von lieblicher Gestalt, s. Elementargeister.

Urania (griech.), eine der neun Musen, die Göttin der *Sternkunde* oder Astronomie. Bekleidet wie ihre Schwestern, trägt sie in der linken Hand eine Weltkugel, in der Rechten einen Stab, womit sie auf der Fläche dieser Kugel einen Gegenstand zu bezeichnen scheint, gleich einer Lehrerin. Zuweilen führt sie auch einen Zirkel, und nicht selten umgiebt man ihren Scheitel mit einem Sternenkranze. Urania erforscht, wie Ausonius sagt, die Gestirne und die Bewegung des Himmels; ein Geschäft, in dessen Bereich andere Musen nicht eingreifen. Ihr Name bedeutet wörtlich „die Himmlische". Sonst hiess auch *Venus* (Aphrodite) mit einem ihrer Beinamen Urania, wovon unter Venus die Rede ist.



Uranus (griech.) und Cölus (römisch), der *erste* Weltgebieter, vermählt mit der Erdgöttin *Gäa*, welche ihn zum Urvater des gesammten hellenischen Göttergeschlechts machte. Seine ersten Kinder waren die drei *hunderthändigen* Riesen (Hekatoncheiren), seine zweiten die drei *Cyclopen*, seine dritten die einundzwanzig *Titanen* und *Titaninnen*; wie er aus Furcht die beiden ersten Sprösslingsarten in den Tartarus einkerkerte, sodann aber durch den jüngsten seiner Söhne, den Titanen *Kronos* (Saturnus),

des Weltzepters beraubt wurde, und wie das Schicksal seines ganzen Geschlechtes ablief, ist unter Saturnus und Jupiter ausführlich geschildert. Vergl. auch Gäa.

Urd (nordisch) und Urdarborn, s. Nornen.

Uvättir (nordisch), der Name für Zwerge, Riesen (Trollen, Thussen, Joten) und Elfen, also für alle Klassen gespensterhafter Wesen.

V.

Velléda (germanisch), s. Weléda.

Venus (römisch) und Aphrodite (griech.), sonst auch häufig Kypris und Kypria nach der Insel *Kypros* (Cypern) genannt, wo sie geboren worden sein sollte, war *die Göttin der Liebe*, der Schönheit und Anmuth überhaupt, und gehörte unter die *zwölf* grossen Götter. Die Angaben über ihren Ursprung lauten verschieden. Nach Homer war sie eine Tochter des *Jupiter* und der *Dione*, einer Titanin oder Oceanide, von welcher sie bisweilen gleichfalls Dione hiess; Andere nennen sie eine Tochter des *Uranus* (Cölus) und der Tagesgöttin *Heméra*, noch Andere suchen die über ihre Abkunft wechselnden Sagen dadurch zu vereinigen, dass sie drei oder vier nacheinander geborene Venusgöttinnen annehmen, wie man auch mehr als eine *Athene* (Minerva) angenommen hat. Am berühmtesten aber ist die von Hesiod erzählte Mythe, nach welcher Venus aus dem silbernen *Wogenschaume* des Meeres entstand, in dem Augenblicke nämlich, wo die Wellen der See befruchtet worden waren von den herabgefallenen Blutstropfen des ersten Weltherrn und Götterkönigs Uranus, welchen sein eigener Sohn Kronos (Saturnus) mit diamantener Sichel angriff und entthronte.

Sie erhob sich aus den Fluthen als die schönste aller Frauen, heiter und lächelnden Antlitzes; man nannte sie nach diesem Wunder ihrer Geburt *Aphrodite* (die Schaumerzeugte) oder *Anadyoměne* (die Auftaucherin). Ueber die Wasser schwebte sie zuerst nach der Insel Kythēra, von welcher sie auch den Beinamen Kythēra oder Kythereia erhielt, sodann nach der Insel Kypros; unter ihren niedlichen Füssen grünte der Boden lieblich auf und sprangen duftige Blumen hervor. Endlich stieg die Herrliche zum Olympus, um ihr Ehrenamt anzutreten, welches darin bestand, die Herzen aller Sterblichen sowohl als Unsterblichen mit Liebeszauber zu erfüllen. Unter Anadyomene sehen wir die Fluthentsprossene dargestellt; hier aber verlassen wir die Sage von ihrer Schaumgeburt und zeigen sie nach einer berühmten Abbildung, welche für ein Werk des Kleoměnes aus Athen gilt, verfertigt um das J. 200 v. Christus, jetzt die *mediceïsche* Venus betitelt und zu Florenz aufbewahrt. Die eigenthümliche Gestalt dieser Gottheit schildert der Mytholog Hirt folgendermaassen. Ihr Gesicht ist ein längliches Oval, die Stirne nicht zu hoch, der Umriss der Augenbraunen heiter. Durch die etwas gedrückten Augenlieder scheint das Auge klein, und dadurch entsteht ein Blinzeln. Diese Liebe blickenden Augen sind in allen Bildern der Venus charakteristisch. Der Mund ist klein, die Lippen nicht zu voll, aber mit grosser Anmuth umzogen. Der Rücken und die Spitze der Nase runden sich zierlich; die Wangen haben eine reizende Fülle; in der Mitte des rundlichen Kinnes bildet sich der leichte Schein eines Grübchens. Der Kopf sitzt nie gerade auf dem fleischigen Schwanenhalse; er hat immer eine leichte Neigung und Seitenwendung. Die Haare von der Stirn und den Schläfen zurückliegend,



sind hinten in einen Knoten gebunden, über dem Scheitel eine Haarschleife. Von den Obergöttinnen wird Venus allein nackt gebildet; nur die Göttin der Schönheit durfte sich in ihrer ganzen Anmuth zeigen, und zwar immer in einer Stellung, bei welcher die Schönheit der Gestalt durch jungfräuliche Schamhaftigkeit und Zartheit noch erhöht wird. Aber auch bekleidet haben die Statuen der Venus eine eigenthümliche Eleganz und Anmuth, in der Stellung sowohl als im Anzuge. Eine dünne, wie von Luft gewebte Tunica umwallt ihren Körper und verhüllt ihn kaum. Der sich leicht faltende Stoff bedarf keines Gürtels; nachlässig entfällt das Kleid auf der einen Seite der Achsel und verräth die jugendliche Fülle des Busens. Zierlich wird das Obergewand so gehalten, dass der dichtere Stoff desselben nichts von der Vorderansicht der Figur verhüllt. Da sie das höchste Ideal weiblicher Körperschönheit ausdrückte, mussten alle Theile ihres Leibes mit gleich vollendeten Vorzügen prangen, und daher bildete man sie auch von der Rückseite ab; eine Laune der Kunst, welche ihr den Beinamen *Kallipygos* oder die Schönrückige verschaffte. So hat uns die Bildhauerkunst ferner die holdselige Göttin vorgeführt, wie sie den Körper zusammengeschmiegt s i c h b a d e t. Auf welche Weise sie den unbestrittenen Sieg der Schönheit über alle Mitgöttinnen errang, indem ihr der Preisapfel der Eris zugesprochen wurde, ist unter P a r i s ausführlich geschildert; Kunstkenner glauben, dass der obige Holzschnitt der mediceïschen Venus ihre Gestalt just in dem Moment auffasse, wo sie dem ge-







nannten Schiedsrichter auf dem Berge Ida gegenübersteht, sein Urtheil erwartend. Die Griechen dachten sich unter ihrer Aphrodite zwar die Vertreterin der sinnlichen, aber nicht der gemeinen Liebe. Zuvörderst war sie es, welche Neigung, Sehnsucht und Verlangen in die Herzen flösste, die liebenden Paare vereinigte und zum Brautbett geleitete: sie war die *zeugende* Göttin, die Venus *Genitrix*, die man als eine Vollbringerin der Hochzeit, als einen Hort der Ehe und als eine segnende Mutter anbetete. Als solche steht sie nach einer im Louvre befindlichen Bildsäule vor dem Leser. Der Beiname P a n d e m o s, welchen sie in dieser Rücksicht der Sinnlichkeit erhielt, hatte eigentlich keinen schlimmen Nebenbegriff; doch prägte die geläuterte Philosophie nach und nach einen scharfen Gegensatz ihres Wesens aus. Unter Venus Pandemos verstand man die Vertreterin der niedrigen Sinnlichkeit, die Göttin der Geschlechtslust, die von feilen Hetären angerufene Spenderin üppiger Genüsse; sie wurde von den Römern Venus V u l g i v ă g a oder die Venus des grossen Haufens gescholten, für welche der edle Ausdruck

Liebe kaum mehr passte. Die Philosophen, vor allen Plato, stellten daher dieser alltäglichen Figur ein idealisches Wesen gegenüber, indem sie eine Venus Urania oder eine *himmlische* Venus schufen, welche über die gemeine Sinnlichkeit, über irdische Begier und rohe Leidenschaft erhaben war, also die Liebe in ihren Reinheit und lichten Vergeistigung als eine wahrhaft göttliche Empfindung pflegte. Von der Venus Urania findet hier der Leser die Abbildung einer zu Florenz anzutreffenden Statue, die man für die Copie eines von Praxitĕles um das J. 400 vor Christus gemeisselten Werkes ansieht. Die Arbeiten des letztgenannten Künstlers selbst, wie die von Skopas und Apelles, sind der Nachwelt verloren gegangen; unter den Neuern glänzen die Gemälde von Tizian und eine Bildsäule von Canova zu Florenz. Die Kunst der Vorzeit beschäftigte sich mit der Liebesgöttin ebenso eifrig, wie die des Mittelalters mit dem Ideale der christlichen Madonna; denn man schrieb der Aphrodite eine überaus grosse Macht zu, sie hatte auch im Himmel Alles unter ihre Herrschaft gebeugt, ausgenommen die Göttinnen *Pallas Athēne*, *Diāna* (Artemis) und *Vesta* (Hestia), das Kleeblatt unwandelbarer Jungfräulichkeit.



Sie war nicht nur selbst, wie gesagt, die schönste Bewohnerin des Olymps, sondern theilte auch die Gaben des Liebreizes den Frauen aus, deren Formen sie das Siegel der Vollendung aufdrücken wollte; bei den Lacedämoniern hiess sie desshalb Morpho oder die Schmuckgöttin. Und sie vermochte diess leicht; erstlich besass sie den *Gürtel* der Anmuth, dessen Eigenschaften

unwiderstehlich machten. Auf diesem wunderköstlichen buntgestickten Kleinode waren, wie Homer singt, jegliche Zauberreize versammelt, Wunsch, Wonneschmelz, Gekose und die selbst den Weisen bethörende Schmeichelrede. Zweitens umschwärmte sie ein prächtiger Hofstaat, die freundlichen *Horen*, die süssen *Grazien* oder Huldgöttinnen (Charitinnen), der Sehnsuchtsgott *Himĕros*, der Verlangensgott *Pothos* und vor allen der schalkhafte Knabe *Amor* (Eros) mit seinen unbesieglichen Geschossen. Durch die Vermittlung des letztern vorzüglich übte sie ihr Regiment über die Gemüther. Amor erschien eigentlich als der erste und älteste Schöpfer aller Dinge, bald aber verjüngte man ihn zu einem Sohne der Venus, der mit *Mars* (Ares) erzeugt worden. Denn als Göttin der Liebe konnte sie selbst nicht unempfindlich bleiben für das Gefühl derselben. Zwar prahlte sie einstmals, dass sie sich frei zu erhalten vermöge von jener Leidenschaft, die sie Allem was lebe und athme einzuhauchen pflege; allein Jupiter, zornig über solche Anmassung, bewies ihr sofort das Gegentheil, indem er in ihrem Busen eine heftige Liebe zu dem Trojaner *Anchīses* erregte, deren Frucht der fromme *Änēas* wurde. An diesem Mythus fanden aber die Römer ein besonderes Wohlgefallen, die ganze Äneïde des Virgil beruht darauf; der nach Italien ausgewanderte Sohn des Anchises wurde zum Stammherrn des römischen Volks, seine Mutter zur Stammherrin desselben erhoben. Denn die altitalische Venus, eine schöpferische Göttin des *Wachsthums*, wie ihr Name besagt, verschmolz schon frühzeitig, wahrscheinlich gleich nach Vertreibung der römischen Könige, mit der hellenischen Aphrodite vollständig in Eine Gestalt. Ausserdem flüstert die Fabel von mancherlei Liebesgeschichten, welche das Herz der Göttin auf ziemlich menschliche Weise anspann. In der Odyssee tritt sie sogar als die rechtmässige Gemahlin des hinkenden *Vulcānus* (Hephästos) auf; eine unangemessene Ehe, die, einer Sage nach, der Tadelgott *Momos* zu Stande brachte. Es heisst nämlich, die Götter hätten sich so lange um den Besitz des herrlichen Weibes

gestritten, bis Momos den Ausspruch that, die schönste Göttin mit dem hässlichsten Gotte zu verbinden; was allerdings mancherlei Anlass zu Spott und Gelächter unter den Olympiern gab. Denn die lüsterne Göttin blieb dem lahmen Manne nicht getreu; namentlich zwei Liebesabenteuer, wovon das eine unter Mars berührt, das andere unter Adōnis erzählt ist, waren die Folge des ungleichartigen Bundes. Mit dem Kriegsgott Mars sollte sie denn auch, ausser der *Harmonia*, das wunderliebliche Söhnlein Amor erzeugt haben, welches bald mächtiger als seine Mutter wurde und die letztere selbst mit seinen Pfeilen nicht verschonte. Späterhin vervielfältigte sich der kleine Gott in eine ganze Schaar ähnlicher Gestalten, der launigen Amoretten (Eroten), welche nunmehr die Venus kosend umflatterten, wenn sie daherfuhr mit ihrem lenzgeschmückten Himmelswagen. Vor diesen spannte sie ihre Lieblingsvögel, Tauben, Schwäne und Sperlinge. Sonst heiligte man ihr auch die Schwalbe, den Wendehals (Jynx), den Delphin, die Schildkröte und den Bock; von Blumen die Rose und Myrte, von Früchten den Apfel und den Mohn, von Bäumen die Linde. Endlich waren ihr die Zahl Sechs, der Monat April, der Freitag und mit ihm der Planet Venus geweiht. Zu den obengenannten Sprösslingen fügte man noch ein Paar andere Söhne von Anchises hinzu, von Jupiter oder Bacchus den Priāpus, von Neptun (Poseidon) die Rhode, von Adonis den Golgus und die Beröë, von Butes den Eryx und von Mercur (Hermes) den Hermaphroditus. Die Landstriche, wo sie vorzugsweise in Tempeln verehrt wurde, waren die Inseln Kypros, Kythera, Sicilien, Kos und Kreta, die Städte Milet, Athen, Sparta und Korinth, und von verschiedenen Orten empfing sie berühmte Beinamen: von Knidos in Karien, von Paphos und Amāthus in Kypros hiess sie Knidia, Paphia und Amathusia, worüber besondere Artikel sprechen. Zu Rom erbaute man ihr nach und nach eine Anzahl von 17 Tempeln und Kapellen. Ihre Feste nannte man Aphrodisien, auch galten die Adonien ihr nicht minder als ihrem Geliebten Adonis, wel-

chem sie zu göttlicher Anbetung in gemeinschaftlichen Heiligthümern verhalf. — Den Ursprung ihrer Verehrung leitet man aus Phönizien und Kleinasien her, wo überall eine bald so, bald so genannte grosse *weibliche Naturgöttin* prangte. An der Spitze stand, nach der Untersuchung des gelehrten Walz, die assyrische *Mylitta*, eine Weltmutter, die blos dem Namen, nicht aber der Sache nach verschieden war von der armenischen Anaïtis, von der arabischen Alitta, von der persischen Mithra, von der phönizischen Astarte und der ägyptischen Isis, von der phrygischen Cybĕle, von der samischen Juno, von der ephesischen Diāna (Artĕmis), von der smyrnäischen Nemĕsis und der mysischen Adrastēa, sowie endlich von der kyprischen Aphrodite Urania. Zugleich erhellt daraus, wie die *rhamnusische Nemesis*, einer Angabe nach, mit der *Venus* vertauscht oder verwechselt werden konnte. Geht man weiter nach Osten, so findet man die Weltschöpferin Ma, Maja oder Bhawani.



Die Venus Urania war also eine eigentliche Himmelskönigin, und die spätere griechische Philosophie schob ihrem Namen jene oben auseinandergesetzte Bedeutung unter. Wie Eros als Urgott und Schöpfer der Welt erschien, so legte man auch der Aphrodite einst die höchste und älteste Weltmacht bei; sie entspross durch den Himmelsgott Uranus unmittelbar aus dem Meerschaum, d. h. nach der gewöhnlichen Meinung, die seekundigen Völker brachten ihren Dienst und ihre göttlich verehrte Gestalt über das Meer nach den griechischen Inseln. Man pries sie, ihrer Allmacht wegen, geradezu als Venus *victrix*, oder *sieg-*

reiche Gottheit, wie sie hier ein Holzschnitt zeigt, nach einer Bildsäule, die im Louvre steht. Sie wusste alle Herzen zu besiegen, und man schmückte sie mit Helm, Schild, Lanze und Schwert, den Attributen des Mars. Und wie Nemesis eine hochwaltende Schicksalsgöttin war, die von den Römern für eine Art Fortuna und Segenverleiherin ausgegeben wurde, so sah man auch die Venus für eine Göttin des *Glückes* überhaupt an. Die Römer hatten ein Würfelspiel, wobei der glücklichste Wurf ein jactus Veneris oder der Venustreffer hiess. Man gebrauchte dazu vier Würfel, die jeder blos an vier Seiten mit Zahlen bezeichnet waren und zwei leere Seiten hatten; der beste Wurf war, wenn jeder Würfel eine andere Nummer zeigte, der schlechteste oder sogenannte *Hundswurf* (jactus canis), wenn alle Seiten die gleiche Zahl aufwiesen.

Venusberg (mittelalt.), das hohle Gewölbe eines Berges in Thüringen, welcher der Horselberg heisst. Eine Feenkönigin, gewöhnlich Frau Venus genannt, hatte darin ihren Wohnsitz aufgeschlagen; umgeben von schönen Jungfrauen, hielt sie daselbst ihr Hoflager und überschüttete jeden Fremden, den sie in diese reizende Höhle zu locken vermochte, mit allen nur erdenklichen Freuden, Wonnen und Genüssen. Doch verfiel der Schwelger, wenn die Jahre des Rausches vorüber waren, zuletzt dem Satan. Von einem Ritter *Tannhäuser* erzählt die Sage, dass er, nachdem er geraume Zeit an dem Liebeshofe verweilt hatte, plötzlich tiefe Reue um sein gefährdetes Seelenheil fühlte; wesshalb er sich nach Rom aufmachte, um des Pabstes Vergebung zu erflehen. Auf die Beichtung seiner Sünden erklärte der Oberhirt der Kirche, der bussfertige Ritter werde Gnade erlangen, wenn das dürre Zepter, das er in der Hand des Pabstes erblicke, wieder grüne und blühe. Tannhäuser glaubte, dass ein solches Wunder unmöglich sei; er gab daher seine Seele für verloren und entfernte sich voll Verzweiflung aus Rom. Allein nach etlichen Tagen fing der geistliche Krummstab wirklich an grün zu werden und Knospen zu treiben; leider nur zu

spät für den reuigen Sünder. Denn nirgends konnte man ihn finden, als der Pabst allerwärts nach ihm suchen liess; er war bereits in den Venusberg zurückgekehrt, dessen Thore sich nunmehr für alle Ewigkeit hinter ihm geschlossen hatten. Einer Sage nach wacht *der getreue Ekhart* am Eingange der Freudenhöhle, die Ritter warnend, die sich dahin verirren, indem er ihnen vorstellt, dass sie, nach ihrem Tode, die in dem Venusberge genossenen Freuden mit den endlosen Qualen der Hölle bezahlen müssen.

Verĭtas (römisch) und Aletheia (griech.), die Göttin der *Wahrheit*, eine Tochter des *Saturnus* (Kronos) oder auch des *Jupiter*. Sie trägt ein weisses Gewand und ist die Mutter der Tugend und Gerechtigkeit.

Vertumnus (römisch), wörtlich der *Wandelgott*, eine altitalische Person, welche den Umschwung der Dinge vorgestellt zu haben scheint. Er ward daher bald für einen Gott der Jahreszeiten, bald für einen Gott des Handels und Wandels betrachtet, um dessen Bild verschiedne Verkaufsbuden, am römischen Forum, aufgereiht standen. Man führt ihn auch geradezu als einen *Herbstgott* an, indem man sein Fest, die Vertumnalien, am 27. August feierte und ihn mit Pomōna vermählte, der Göttin des *Obstes* und der Gartenfrüchte, welche meist gegen die Zeit des Herbstes auf den Markt kommen. Pomona war eine schöne Gärtnerin, um welche sich Satyrn, Faunen und Waldgötter vergebens bewarben; auch Vertumnus fühlte eine heftige Liebe zu ihr, welche ihn zu mancherlei Verwandlungen trieb. Er kam als Pflüger, Schnitter und Winzer, doch immer ohne Erfolg; endlich gab er sich das Aussehen einer Matrone und bat die reizende Jungfrau, dass sie doch gegen ihren eifrigsten Liebhaber, den Vertumnus, nicht länger die Spröde spielen möchte. Als er sie gerührt sah, trat der listige Gott schnell als ein blühender Jüngling vor die Ueberraschte, welche ihn hierauf zum Gemahl annahm.

Vesta (römisch) und Hestia (griech.), die jungfräuliche Göttin des *Heerdes*, des *Saturnus* (Kronos) und der *Rhea*

erstgeborne Tochter, unter die *zwölf* grossen Götter gerechnet. Sie war das erste Kind, welches Saturnus verschlang; wovon der Artikel Jupiter spricht. Ihr Name bedeutet wörtlich „der *Heerd*", also war sie eine Vergötterung der häuslichen Feuerstätte, um welche die Familie sich versammelte; doch lag es in ihrem Amte, nicht blos als eine Hausbeschützerin zu herrschen, sondern auch über dem Staate zu walten, dessen Gründung und Bestand auf Haus, Heerd und bürgerlichem Zusammenleben beruht. Sie vermählte sich nie; denn als Neptun (Poseidon) und Apollo sich um sie bewarben, legte sie bei dem Haupte ihres Bruders Jupiter den Eid ewiger Jungfräulichkeit ab. Die Anzahl ihrer besonderen Tempel war gering, noch seltener setzte man ihre Bildsäulen hinein; denn statt der letzteren betrachtete man den Altar und das sogenannte *ewige Feuer*, welches man auf demselben unterhielt, für das eigentliche Bild dieser Göttin. Indess hinderte diess die Künstler keineswegs, von dieser morgenländischen und sonst den Griechen fremden Vorstellung abzusehen und der Vesta leibliche Formen zu geben; und so erblicken wir hier einen Holzschnitt derselben nach einer antiken Statue. Auch ehrte man sie trotzdem ausserordentlich; bei allen Brandopfern in allen Tempeln wurde ihrer zuerst gedacht, sie war der Hort der Häuslichkeit, die Schirmherrin der öffentlichen Wohlfahrt, die Vorsteherin der Götteropfer und insbesondere die Schutzgottheit der *Schutzflehenden*, welche Zuflucht und Beistand suchend auf irgend einem Heerde sich niederzulassen pflegten. Denn sowohl der Heerd in der Mitte der Privathäuser als die gemeinsamen



heiligen, in der Mitte der Städte errichteten Stadtheerde standen unter ihrer segnenden Obhut. Auf den letzteren, den Heerden der sogenannten Stadthäuser (Prytaneen), wurde das immer brennende Feuer bei den Griechen von Wittfrauen genährt; erlosch es zufällig, so durfte man von keiner andern Feuerstätte einen Brand herbeiholen, sondern musste es durch Reibung von Hölzern oder auch durch Brennspiegel wieder entfachen. Colonisten pflegten sich aus der Heimath von ihrer heiligen Flamme einen Feuerfunken mitzunehmen. Bei den Römern ordnete man den Dienst dieser Göttin noch strenger an; nach Virgil brachte schon Äneas die Vesta und ihr ewiges Feuer zu den Bewohnern Italiens. Nicht mehr Wittwen, sondern *Jungfrauen*, welche strenge Keuschheit angeloben mussten, genannt Vestalinnen, waren in Rom ihre Priesterinnen. An Zahl zuerst zwei, dann vier, nachher sechs. Sie trugen ein langes weisses Gewand, eine priesterliche Stirnbinde (vitta) um das Haupt, dessen Haar gescheitelt war, und wenn sie opferten, einen dichten Schleier. In dem Heiligthum, welches ihnen von Numa Pompilius angewiesen wurde, das jedoch zugleich als Königspallast diente, hatten sie das bekannte Palladium der Stadt Rom und andere hehre Dinge zu bewachen, die Opfer der Göttin auszurichten und die ewige Flamme ihres Heerdes zu versorgen. Die Nachlässige, durch deren Schuld das Feuer ausging, ward von dem Pontifex Maximus, der die Wohnung dieses Tempelhauses theilte und als Oberpriester auch die Vestalinnen beaufsichtigen musste, mit Geisselhieben gezüchtigt; worauf man die wegen eines solchen Versehens erzürnte Göttin durch feierliche Opfer und Gebete versöhnte und die Gluth an den Strahlen der Sonne wieder anschürte. Verletzung des Keuschheitsgelübdes strafte man schrecklich; die Frevlerin wurde unter grausen Ceremonien, gleich den Nonnen im Mittelalter, *lebendig* begraben, während allgemeine Stadttrauer herrschte, da man ein solches Ereigniss für ein schweres, aus Göttergroll hereingebrochenes Unglück hielt. Dafür genossen aber auch diese Priesterinnen das höchste An-

sehn und eine Menge Vorrechte. Sobald sie der Pontifex, am Tage ihres feierlichen Eintrittes, mit der weihenden Hand berührte, waren sie mündig und testamentfähig; sie hatten im Theater Ehrenplätze unter den ersten Magistratspersonen; wenn sie ausgingen, wurden ihnen von dem Lictor die Fasces (die Zeichen der obersten Magistratswürde) vorgetragen, und begegnete ihnen auf ihrem Wege ein Verbrecher, den man zum Richtplatz schleppte, so schenkte man ihm das Leben. Uebrigens durfte die zur Vestalin bestimmte Jungfrau nicht mehr als zehn Jahre zählen, musste aus Italien gebürtig, ohne körperliche Mängel und von Aeltern entsprossen sein, die dem freien Stande angehörten, ein ehrliches Gewerbe trieben und noch am Leben waren; der Vater konnte sie dann freiwillig zur Priesterin hergeben. War jedoch eine Wahl nöthig, so geschah sie durch das Loos in der Volksversammlung, indem man eine Anzahl von zwanzig ganz jungen Mädchen, die den obigen Bedingungen entsprachen, zur Auswahl vorführte. Die Getroffene musste den Dienst der Vesta zehn Jahre lang lernen, die folgenden zehn Jahre ausüben und ein weiteres Jahrzehnt lehren; alsdann hatte sie die Erlaubniss, den Tempel zu verlassen und sogar zu heirathen, wenn sie ihrem heiligen Ruf entsagen wollte.

Victoria (römisch) und N i k e (griech.), die *Siegesgöttin*, eine Tochter des Titanen *Pallas* und der Göttin des *Styxflusses*, also eine Schwester des Kraftgottes (Kratos), der Gewaltgöttin (Bia) und des Eifergottes (Zelos). Sie wurde meist geflügelt, mit Palmenzweigen, Kränzen u. andern symbolischen Zeichen ihrer Wirksamkeit, als eine der



Minerva (Athēne) ähnliche Jungfrau von heiter lächelndem Antlitze abgebildet. Hier bringt sie der ebengenannten Kriegsgöttin ein Opfer dar. Mehrere Gottheiten, wie der von Phidias geschaffene Zeus, Mars, Venus und Minerva tragen eine Victoria häufig auf der rechten Hand; wovon dieselben „Sieggeschmückte" heissen. Ausserdem stellte man diese Göttin vielfach, besonders auf Münzen dar; hier handelt sie auf dem Schlachtfelde, dort schwebt sie mit Kranz und Palme über den Erdball, um einen Helden zu krönen, der die Welt sich unterjocht hat.

Vliess, das goldene (griech.), s. Phrixus und Argonauten.

Vulcānus (römisch) und Hephästos (griech.), der *Schmiedegott* oder der Gott des *Feuers*, ein Sohn des *Jupiter* und der *Juno*, gehörte unter die *zwölf* grossen Götter. Er war lahm, nach einer Sage schon von Geburt an, nach der andern in Folge des Umstandes, dass ihn sein Vater einst am Fusse packte und vom Himmel hinabstürzte, erzürnt darüber, dass er die Mutter ungebührlich zu vertheidigen wagte, als sie einmal mit ihrem Gatten haderte. Der Hinuntergeschleuderte fiel einen ganzen Tag lang und schlug mit der sinkenden Sonne auf Lemnos nieder; er war halbtodt, doch pflegten ihn die das Eiland bewohnenden Sintier freundlich, so dass er mit einem hinkenden Beine davonkam. Auch übrigens dachte man sich den Vulcanus hässlich und missgestaltet, wiewohl diess der Angabe der Ilias zu widersprechen scheint, wonach die *Charis* oder *Grazie* seine Gemahlin war; indess durfte man ihn wohl mit der Göttin des Geschmacks und der Holdseligkeit verbinden, da er ein *kunstreicher* Gott war und die bewundernswürdigsten Arbeiten verfertigte. Die Athener stellten ihn sogar der weisen *Minerva* (Athene) zur Seite; denn er lehrte den Menschen, wie diese ihre Hauptgöttin, die das Auge erfreuenden und das Leben verschönernden Künste. Nach Homer hatte er sich seine Werkstatt eigenhändig auf dem Olympos errichtet; dort baute er auch den übrigen Göttern ihre glänzenden Palläste auf. Andere verlegten seine Schmiede mit dem himm-

lischen Feuer bald nach Lemnos, bald nach Sicilien, bald nach den liparischen Inseln, kurz, in den unterirdischen Schooss feuerspeiender Gebirge; die drei ältesten Cyclopen *Brontes*, *Sterŏpes* und *Arges* oder *Pyrakmon* gingen ihm als Gehülfen und Gesellen zur Hand, wenn er für Jupiter die Donnerkeile, für andere Götter zaubervolle Geschenke und für sterbliche Heroen herrliche Waffen bereitete. Die ausgezeichnetsten Gegenstände, welche die alte Mythe rühmt, stammten aus seinen Werkstätten, das Zepter des Jupiter, die Rüstung des Ares (Mars), Pallast und Wagen des Sonnengottes Helios (Sol), die Pfeile des Eros (Amor), das Halsband der Harmonia, die verderbenvolle Pandora, die Waffen des Achilleus, die silbernen und goldenen Wächterhunde des Alcinŏus und vieles Aehnliche. Dergleichen Kleinodien vermochte er magisches Leben und mancherlei Zauberkräfte mitzutheilen. Nach einem Berichte der Odyssee war die Liebesgöttin *Aphrodīte* (Venus) seine rechtmässige Gemahlin; eine Ehe, deren Sonderbarkeiten unter Venus und Mars berührt sind. Homer meldet nichts von einer Nachkommenschaft dieses Gottes; Andere jedoch schreiben ihm von verschiedenen Müttern verschiedene Kinder zu, namentlich die drei *Cabīren*, etliche Räuber und Heldenkönige. Ueberhaupt galt er für den Vater berühmter Künstler, wie Mars der Vater tapferer Krieger und Apollo der Erzeuger edler Sänger war. Die Römer, welche ihn auch *Mulcĭber* oder Schmelzer nannten, ehrten den Schmiedegott durch die Vulcanalien, ein Fest, welches am 22. August stattfand; in Rom besass er mehrere Tempel, darunter einen, welchen schon Romulus gegründet haben sollte. Der Hammer, die Zange, der Ambos, die Esse und eine halbeiförmige Handwerkermütze waren seine Kennzeichen. Bei den Dichtern durfte der Vulcanus als ein fleissiger Werkmeister, zufolge seiner rauhen Beschäftigung, russig und schmutzig auftreten, so dass er sich mit einem Schwamme Hände und Antlitz säubern musste, ehe er einen weiblichen Besuch annahm; auch machte es in der poetischen Phantasie nichts aus, ihn als einen plum-

pen, hässlichen und hinkenden Krüppel zu schildern, welcher seinen Mitgöttern häufige Veranlassungen zu unauslöschlichem Gelächter darbot. Die bildende Kunst hingegen sah von seiner körperlichen Gebrechlichkeit ab. Hier



steht er vor uns in der Tunica der Handwerksleute, gezeichnet nach einem geschnittenen Stein. Wie Hirt bemerkt, bildete man den Vulcanus, als die Kunst vervollkommnet war, in der Kraft des männlichen Alters ab. Er erhielt eine untersetzte Gestalt von starker Brust, starken Schultern und Armen. Die Formen sind nicht so edel, wie in Zeus oder Poseidon; sein Muskelbau hat etwas Gedrungeneres und Eckigeres. Seine Stirn wölbet sich stark über die Augenhöhlen vor; sein Blick ist sinnend und in sich zurückgezogen. Seine Haupthaare heben sich weder über der Stirn, noch beschatten sie dieselbe. Auch fallen sie nicht von den Schläfen über die Achseln, sondern liegen in einzelnen Locken von den Schläfen nach dem Nacken zu; auf dem Kopfe hat er eine spitze, oben abgerundete Mütze. Sein Bart ist voll und gerollt, aber nicht von dem Ansehn wie bei den alten Göttern. Er wird entweder nackt dargestellt, blos mit einer gefalteten Binde um die Hüften, oder mit der kurzen, um die Hüften gegürteten Tunica bekleidet, dabei aber gewöhnlich die rechte Achsel entblösst. Von dem Lahmsein bemerkt man in den vorhandenen Monumenten nichts. In der Statue des Alkamenes war es, als etwas Charakteristisches, angedeutet, doch der Götterwürde unbeschadet, unter dem Gewande.

Vulgivaga (römisch), s. Venus.

W.

Währwolf (mittelalt.), ein verzauberter Mensch, welcher die Gestalt eines riesigen und ausserordentlich wilden Thieres angenommen hat, welches wie ein Wolf aussieht. Die Verwandlung geschieht vermittelst eines Leibgurtes oder sogenannten Schmachtriemens. Das Gespenst verbirgt denselben sorgfältig unter dem Haare seines Fells; sobald es ihn ablegt, zeigt es sich wieder als ein Mann oder eine Frau. Trifft daher der Jäger, welcher gegen einen Währwolf auszieht, diesen Zaubergürtel durch einen glücklichen Schuss, so liegt statt des Ungeheuers eine nackte Person da. Namentlich viele Hexen, die sich zu Währwölfen gemacht, um Kinder zu rauben, sollen von muthigen Schützen dergestalt entlarvt und eingefangen worden sein.

Waiwaswata (indisch), ein Sohn des Sonnengottes, hatte eine Tochter, die er an *Buddha*, den Sohn des Mondgottes, vermählte. Aus dieser Ehe gingen die beiden mächtigen Fürstenstämme, die *Sonnenkinder* und *Mondkinder*, hervor.

Wala (nordisch), der Name für *Hexe*, Zaubernorne oder wunderthätige Fee.

Walaskialf (nordisch), s. Asgard.

Walhalla (nordisch) oder Walhal, wörtlich „die Schlachtfeldhalle", der hallenähnliche goldene Pallast in dem himmlischen Reiche *Asgard*, welcher zum Sammelplatze aller Helden dient, die mit den Waffen in der Hand umkommen. Denn nur solche Männer, die eines ritterlichen Kampftodes erliegen, dürfen in diesen Ehrentempel eingehen. Und zwar sendet *Odin*, der Götterkönig, alle-

zeit zu jeglichem Gefechte die jungfräulichen *Walkyren* nieder, welchen das Amt obliegt, dem Waffengetümmel vorauszureiten und sowohl diejenigen auszulesen, die fallen sollen, als auch die Art und Weise ihres Falles zu bestimmen. Ein Kuss von ihrer Lippe beschenkt die Kämpfer mit dem Glück des Heldentodes, worauf sie unter ihrem Geleit nach Asgard emporsteigen und zuerst einen wunderlieblichen Hain, Namens *Glasor* (Goldhain), betreten, dessen Bäume mit goldenen Zweigen und Blättern prangen; dort werden sie begrüsst von den Asen *Hermod* und *Braga*. Der Hain stösst an die Walhalla selbst, deren Spitzen in den Wolken verschwimmen; das unermessliche Gebäude zählt 540 Thore, ist aus Gold gebaut, mit Schilden gedeckt und mit Schaften getäfelt, und über die Sitze sind Panzerhemden gebreitet. Die hier eintretenden Heldengeister empfängt der Götterfürst Odin; er betrachtet sie als seine auserwählten Söhne und nennt sie desshalb *Einheriar* oder Eingehörige, also die eigentlichen Bürger dieser Räume, wie er denn selber *Walfadur*, der Vater oder Herr aller auf der Wahlstatt Erschlagenen, betitelt ist. Ihrer harrt daselbst das wonnereichste Leben, jeder Genuss, worein die Phantasie der nordischen Völker Glück und Seligkeit zu setzen pflegte. An Odins eigener Tafel schmausen sie zusammen zur Mittagszeit, in Gesellschaft des obenansitzenden Götterkönigs und sämmtlicher männlicher Asen; zur Speise dient ihnen der Speck eines ungeheuern Ebers, welcher *Sährimner* heisst und jeden Morgen in dem Kessel *Eldhrimner* gekocht wird, jeden Abend aber, nach vollendetem Gastmahle, wieder lebendig aufsteht, um für den folgenden Tag abermals geschlachtet, gekocht und verzehrt zu werden. Für das Getränk ferner sorgt eine grosse Ziege, genannt *Heidrun*, welche vor der Walhalla weidet und die Knospen von den Zweigen des Wunderbaumes *Lerad* abpflückt, der zugleich dem Hirsch Äjkthyrner sein Futter giebt; aus ihrem Euter jedoch strömt keine Milch, sondern ein köstlicher Meth, und zwar in solcher Menge, dass sich alle Einheriar sammt den Asen davon berauschen können, ohne dass

es je an Vorrath mangelt. Die reizenden Walkyren warten den Gästen als freundliche Mundschenkinnen auf. Ist die Tafel beendigt, so überlassen sich die Helden, an der Seite jener göttlichen Jungfrauen, wonneseligem und erquickendem Schlummer, bis der Morgen anbricht. Auf den Ruf eines goldkammigen Hahnes vom Lager sich erhebend, ziehen sie waffengerüstet aus den Thoren nach einem weiten Thale, wo die Schaaren sich aufstellen und mit einander streiten, wie sie vormals auf der Erde gestritten haben. Odin selbst ordnet die Reihen und nimmt an den Gefechten Theil. Tödtliche Wunden stürzen Manchen zu Boden, aber Keiner stirbt wirklich auf dem Schlachtfelde; das Ganze ist nichts als ein heiteres und ehrenvolles Festspiel, welches bis gegen Mittag dauert. Alsdann stehen die Verletzten und Scheintodten frisch und gesund wieder auf, besteigen ihre Rosse und reiten mit ihren Genossen zurück in die Geisterhalle, um sich an der gemeinsamen Tafel zu stärken. Das ist die Lebensweise, welche die Seligen Tag für Tag in diesem Paradiese führen: zu kämpfen und um den Sieg zu ringen, zu schmausen und zu zechen, zu schlummern und zu rasten, kurz, die Wonnen alle fortzugeniessen, welche der irdische Heldentod auf der Erde unterbrochen hat. Indess währt diess Leben in der Walhalla nicht ewiglich; die grosse Götterdämmerung *Ragnarokr* macht ihm ein Ende, nämlich der hereinbrechende Weltuntergang, welchen Odin mit den übrigen Göttern vergebens abzuwenden trachtet, wie zahlreich auch das Heer der Einheriar anwächst und wie fleissig er auch dasselbe in den Waffen übt, damit es ihm nicht an Hülfsstreitern fehle. Denn vornehmlich um dieses Zweckes willen, nicht zur blossen Belustigung finden jene täglichen Ritterspiele unter seiner Anführung statt. Ist der schreckliche Augenblick erschienen, welcher durch dreijährigen Krieg des Menschengeschlechts, verbunden mit Hader und Bosheit jeglicher Art, sodann durch drei hintereinanderfolgende sommerlose Winterjahre mit einem heftigen Schneegestöber, genannt *Fimbulweter*, schauerlich angekündigt wird, so verschlingen die Wölfe

Skoll und *Hate* die Sonne und den Mond, die sie bei ihrer seitherigen Verfolgung nur zeitweise verdunkeln konnten. Die Sterne verschwinden am Himmel und die berstende Erde versinkt allmählig in ein wildes Chaos. Zugleich zerreisst der *Fenriswolf*, der Vater der ebengenannten Wölfe, die ihm von den Asen seither angelegten Fesseln; die *Midgardsschlange* springt aus dem Meer an die Küste und das endlich fertig gewordene Schiff *Naglfar*, gelenkt von dem Riesen *Hrymer*, steuert aus Muspelheim durch die Lüfte gegen den Asenhimmel zu, alle Bewohner dieses Feuerlandes an Bord, welche brennende Fackeln schwingen. Sie gelangen zur *Bifröstbrücke*, dem die Erde mit dem Himmel verbindenden Regenbogen, um über sie hinwegzureiten an der Spitze ihres mit Feuerflammen umgebenen Königs *Surtur*, dessen Gluthschwert heller leuchtet als die Sonne. Die farbige Strasse bricht zwar unter ihnen zusammen, wenn sie mit ihren Rossen über dieselbe hinwegsprengen wollen, aber die Zerstörer werden demungeachtet Asgard erreichen, indem sie Flüsse und Meere durchschwimmen, bis sie auf der grossen Ebene *Wigridr* ankommen, deren Flächenraum 10,000 Quadratmeilen umfasst. Hier rücken ihnen schon die Asen kampffertig entgegen. Denn während dieser Vorgänge erhebt sich der immerwache *Heimdal* auf seiner Burg an der Bifröstbrücke und stösst mit aller Kraft in das Giallarhorn, dessen tosender Schall die sämmtlichen Götter weckt und zur Berathschlagung ruft. Odin selbst reitet eiligst zu dem Mimersbrunnen, um aus dessen weisheitspendenden Fluthen ein Mittel der Rettung zu erspähen. Die Weltesche Ygdrasil sogar erzittert bei dem namenlosen Schrecken, welcher Himmel und Erde füllt. Schnell sind die Asen und guten Geister gerüstet, aus jedem Thore der Walhalla jagen gleichzeitig 800 Einheriar, um unter Odins Fahne gegen die längst erwarteten Zerstörer der Welt zu kämpfen; ihnen voran sprengt der Götterkönig, goldbehelmt und schöngepanzert, in der Faust seinen Wunderspeer Gungner. Auf der Ebene Wigridr eintreffend, werden sie bereits alle ihre Feinde versam-

melt finden, ausser dem genannten Ungeheuerpaar die blaue Todesgöttin *Hel* mit den Ihrigen, ferner den schadenfrohen *Loke* den Vater jenes schauderhaften Kleeblatts, endlich den Höllenhund *Garmr* und die ganze Brut der Hrymthussen; eine besondere glänzende Schlachtordnung bilden dabei die mit Feuerbränden bewaffneten Muspelsöhne. Das Schicksal hat aber vorausbestimmt, dass die Götter unterliegen. Die Helden der Walhalla werden, trotz der tapfersten Gegenwehr, sämmtlich fallen. Odin wird von dem Fenriswolf verschlungen, welcher gegen ihn losfährt, den Rachen so weit aufsperrend, als es ihm der Weltraum nur immer ermöglicht; sein Unterkiefer nämlich berührt die Erde, sein Oberkiefer den Himmel, und dergestalt umspannt er die gesammte Schöpfung, die er auch umspannen würde, wenn sie noch grösser wäre. *Thor*, der an des Vaters Seite ficht, kann diesem gegen das Ungeheuer nicht beistehen; denn er selbst hat die Midgardsschlange gegen sich, die ihm genug zu schaffen macht: er schlägt sie zwar endlich mit dem Miöllner todt, doch ertränken ihn die Giftströme der Sterbenden, obwohl er neun Schritte vor ihr zurückweicht. Ebensowenig vermag *Freir* dem Götterkönige zu helfen; er wird von Surtur, seinem Gegner, um so leichter getödtet, als er unbesonnenerweise sein gutes Schwert ehedem weggeschenkt hat. *Tyr* und der Hund Garmr morden sich wechselseitig, ebenso *Heimdal* und Loke. Zuletzt entzündet Surtur einen grausenvollen Brand, worin das irdische Weltall untergeht. Die Guten und Frommen werden in den eigentlichen Himmel *Gimle* aufgenommen, wohin keine Flamme zu dringen vermocht hat, die Bösen müssen nach Nastrond, dem Ort der Verdammten, entweichen. *Alfadur* selbst oder *Widar*, ein Sohn des Odin, zerreisst endlich den Fenriswolf in Stücke und setzt der Vernichtung Gränzen; aus dem Ozean ersteht auch eine neue schönere Erde, bevölkert mit tugendhaften Menschen.

Walkyren (nordisch) oder Walküren, wörtlich „die Schlachtfeldwählerinnen", göttliche Jungfrauen von unvergänglicher Schönheit und Jugend, welche den doppel-

ten Beruf haben, die sterblichen Helden aus dem Schlachtgetümmel nach Walhalla zu geleiten, sie daselbst als holdselige Dienerinnen zu umschweben und ihnen durch ihre Reize die Freuden der Erde zu ersetzen. Denn auf Befehl des *Odin* reiten sie, als kriegerische Schildjungfrauen, nach der blutigen Wahlstatt und holen die Tapfern, die ihnen gefallen, in die „grüne Heimath der Götter" ab; sie sind während des Kampfes unsichtbar zugegen, sitzend in Panzer und Helm auf flüchtigen Rossen, und die Helden schmachten nach ihrer Ankunft. Sie tragen besondere Namen nach ihren besonderen Tugenden; vorzugsweise bekannt sind *Rista* (Erschütterin), *Mista* (Verwirrerin), *Hilda* (die Tapfere), *Thruda* (die Standhafte), *Hlök* (die Frohlockende), *Herflöter* (die Heerfesselnde), *Göll* (die Schreierin), *Skögul* (die Fluchtzeigende), *Ragryd* (die Urtheilsprecherin) und Andere. Wie sie auf Erden als furchtbare Schlachtgöttinnen erscheinen, so sind sie in Walhalla die freundlichsten Wesen für die Heldenseelen, die sie mit ihrem Todeskuss auserkoren und an Odins Tafel gerufen haben. S. Walhalla. Uebrigens zählt man den Walkyren eine Anzahl Jungfrauenheldinnen als Schildmädchen bei, unter ihnen die *Brunhild*, *Swanwitr*, *Godrun* und *Alruna*.

Wanen (nordisch), eine Klasse von Wesen, die man bald als eine merkwürdige Völkerschaft, bald als Götter ansieht. Wir wissen nur zweierlei von ihnen; erstens, dass sie in der Zauberei, die man *Seid* hiess, sehr unterrichtet waren; zweitens, dass sie eine langwierige Fehde mit den *Asen* führten, worin beide Theile ihre Kräfte nutzlos erschöpften, bis es endlich zu einem Vergleiche kam. Man trat zusammen und erschuf den weisen *Quaser* aus einer Masse Speichel, der von beiden Partheien in einen Kessel gespien und gemischt wurde; der neue Schiedsrichter legte ihre Streitigkeiten bei, man tauschte zur Sicherung des Friedens Geiseln aus, die Wanen erhielten den *Häner* und *Mimer*, die Asen den *Niord* mit seinen Kindern *Freir* und *Freia*. Den Wohnsitz der Wanen, Wanaheim, sucht man bald im hohen Norden von Europa, an dem finni-

schen Kap, indem man glaubt, dass der Name Wanen mit Finnen gleichbedeutend sei; bald setzt man ihr Reich an das Ufer des Don.

Wara Avatar (indisch), s. Wischnu.

Waranda (nordisch), s. Nornen.

Wasuda (indisch), die Göttin der *Erde*.

We (nordisch), s. Odin.

Weisse Frau (german.), s. Perchtha.

Welĕda (german.) oder Vellĕda, eine der berühmtesten Wahrsagerinnen, welche im ersten Jahrhunderte nach Christus lebte und, wie Tacitus meldet, von einem hohen Thurme herab ihre Aussprüche ertheilte, die als göttliche Orakel weit und breit geachtet und befolgt wurden. Ihrer Abkunft nach war sie eine edle Jungfrau aus dem Stamme der Brukterer. Zuletzt gelangte sie, unter dem Kaiser Vespasianus, als Gefangene nach Rom, wo sie sich im Triumph aufführen lassen musste, übrigens aber, da sie den Römern durch ihren politischen Einfluss genutzt hatte, keinerlei Kränkung erfuhr. Die Germanen zollten ihrem Andenken göttliche Ehre, als sie gestorben war, und nannten sprüchwörtlich jede Prophetin eine *Weleda*.

Wellenmädchen (nordisch), s. Ran und Ägir.

Wichtel (german.) oder Wichtelmännchen, eine Art Zwerge oder Elfen, spukhafte Wesen von untergeordnetem göttlichem Range.

Widar (nordisch), s. Odin.

Widder (griech.), der *goldene*, s. Phrixus.

Widolf (nordisch), die Urmutter der Hexen.

Wildes Heer (german.) und wilder Jäger, s. Wüthendes Heer.

Wile (nordisch), s. Odin.

Wingolf (nordisch), der Pallast der *Freundschaft* und Liebe in *Asgard*, von den Asinnen zu ihrem besonderen Wohnsitz erkoren. Die Pforten desselben bewacht *Sygn*, die Göttin der Gerechtigkeit, welche sonst auch im Gerichtssaal die Aufsicht führt und falsche Aussagen verhindert. Sie gestattet nur Solchen den Eintritt, welche die Wahrheit sprechen.

Wischnu (indisch), das *zweite* Glied der hohen *Trimurti* oder Dreieinigkeit, der *Erhalter* und *Beschützer* der durch *Brama* geschaffenen Welt, welche der grausame *Schiwa* zu zerstören sucht. Er ist gleichsam das Mittelglied der drei obersten Götter, über deren Ansehn und Machtverhältniss der Artikel B r a m a handelt. Wir sehen



hier den Gott in liegender Stellung gezeichnet. Der Polsterthron nämlich, auf welchem er ruht, besteht aus dem riesigen Leibe der Schlange *Ananden* oder *Schecha*, die sich in einen dreifachen Ring zusammengerollt hat, während ihre fünf Köpfe sich kelchartig emporstrecken und über dem Haupte des Liegenden zu einem Baldachin vereinigen. Jeden Schlangenkopf ziert ausserdem ein funkelnder Edelstein, welcher das Bild des Wischnu auf leuchtender Fläche tausendfach abspiegelt. Eine Tiara oder pyramidenförmige Bedeckung, gemäss der Sitte des Orients, schmückt sein Haupt, ein symbolisches Dreieck aus weissen Strichen die Mitte seiner Stirn, ein Kranz von Rosen, bis an die Kniee reichend, seinen mit prachtvollen Agraffen geputzten Körper. In den Händen sogar trägt er kostbare Edelsteine. Anderwärts jedoch schwingt er die fürchterliche Waffe *Schakra*, eine vernunftbe-

gabte, aus dem Strahlenhaar des Sonnengenius Surya gebildete Scheibe, deren scharfgezähnter Rand Alles durchdringt; vermittelst eines Ringes geschleudert, tödtet sie Jeden, der von ihr getroffen wird, und kehrt hierauf, wie der Pfeil des Apollo oder wie der Miöllner des Donnergottes Thor, in die Hand ihres Besitzers zurück. Sobald Wischnu eine Reise unternimmt, benutzt er, statt des Reitpferdes, einen adlerähnlichen Riesenvogel, welcher Garuddha heisst und oft mit menschlichem Antlitz abgebildet wird; denn das Thier gilt selbst für eine mächtige Gottheit. Die Aufgabe aber, die der Erhalter aller Dinge sich gesetzt hat, besteht nicht blos in der Sicherung der Fortdauer des Geschaffenen, sondern auch in der *Beglückung* der Welt überhaupt. Ein gnadenreicher und milder Gott, hat er eben deswegen beschlossen, durch *zehn* ausserordentliche Verwandlungen hindurchzugehen, die man *Avataras*, Herabsteigungen oder Verkörperungen nennt und von welchen bereits *neun* vollzogen sind. Die erste war die unter Matsyavatara geschilderte Verwandlung des Wischnu in einen *Fisch*, die zweite jene unter Kurma avatara beschriebene in eine *Schildkröte*. Durch die dritte, genannt Wara avatara, hat er sich die Gestalt eines feurigen Ebers gegeben und die Erde aus dem Schlunde der Höllenreiche (Patalas) herausgerissen, worin sie von dem furchtbaren Riesen *Herannhi aksana* oder Hyrany akasha, einem grimmigen Feinde der guten Götter, einstmals versteckt worden. Die vierte heisst die Narasinha avatara, die Verwandlung in einen Menschenlöwen bezeichnend; als solcher nämlich stritt er gegen einen abtrünnigen Genius, welcher durch Brama die grösste Macht erlangt hatte, aber übermüthig geworden war und die Allgegenwart des Wischnu läugnete. Dieser vermochte den Riesen, bei der ihm zugesicherten Unverwundbarkeit von Seiten der Götter, Menschen und Thiere, nicht anders zu überwältigen, als dass er seine Göttlichkeit in ein gemischtes Geschöpf übertrug und ein Löwenmann, also ein Halbthier wurde. Durch die fünfte, die Wumana avatara, welche die Verwandlung in

einen *Braminenzwerg* anbetraf, befreite er die Welt von dem Riesen *Bali*, der sich des Himmels und der Erde siegreich zu bemächtigen drohte; er stiess ihn, nachdem er ihn durch jene unscheinbare Gestalt überlistet hatte, in das Höllenreich hinab. Bei der sechsten Verwandlung, der Paraschurama avatara, stieg der Gott als ein kriegerischer Held auf die Erde nieder; er liess sich, in dem zweiten der vier Weltalter (Jug) der Indier, von der keuschen Gattin des heiligen Braminen *Dschamadagni* gebären, für dessen Sohn er galt, genannt Parasu Rama. In dieser Hülle führte er einen langwierigen, aber siegreichen Krieg wider die Kriegerkaste, welchen ein habsüchtiger König, Namens Kartawirya, frevelhaft entzündet hatte. Die siebente, geheissen Rama avatara, zeigte ihn als einen in der uralten Stadt Ayodhya geborenen Helden, welcher den Namen Rama, auch Schri-Rama und Ramatschandra erhielt und an der Spitze eines Heeres von Pavianen oder Waldmenschen durch Indien zog, gleich dem von Satyrn und Faunen umringten Bacchus der Griechen. Seine Tapferkeit brachte die Kriegerkaste zur Oberherrschaft. In der achten Avatara, welche seine berühmteste ist, trat er als Krischna auf, indem er sich von dem König Wasadewa und dessen Gemahlin Dewagni erzeugen liess. Anfangs lebte der junge Krischna als Hirte, erzogen unter liebenswürdigen Milchmädchen, die seine Jugend erheiterten; späterhin offenbarte er durch viele Heldenthaten und Wunder seine göttliche Abkunft. Den König *Kansa*, seinen mütterlichen Oheim, einen der bösesten Tyrannen Indiens, welcher ihm vor und nach seiner Geburt nach dem Leben getrachtet, erlegte der aus allen Gefahren gerettete Götterjüngling; sodann überwand er den riesigen Dämon *Bhumasser* und befreite eine Schaar von sechzehn Tausend Prinzessinnen, die in der Gefangenschaft desselben schmachteten, eingekerkert in ein Schloss mit siebenfachen Wundermauern. Die Schönen aber mussten sich gefallen lassen, sämmtlich seine Gemahlinnen zu werden. Jede von ihnen empfing einen prachtvollen Pallast in der zauberisch reizenden Residenz *Dewarka*,

die der himmlische Baumeister Wiswakarma, auf Befehl des Gottes, in einem Augenblicke erbaute; Jede gebar ihm dort zehn Söhne. Ausser diesen sechzehn Tausend Weibern besass Krischna noch acht andere Frauen, mit denen er sich bereits vorher vermählt hatte; unter ihnen war die erste, Namens *Radha*, die verkörperte Schönheitsgöttin *Lakschmi*, welche mit ihm schon das süsse Hirtenleben theilte. Er starb im 125. Jahre, seine zahlreichen Kinder aber gingen, ihres lasterhaften Wandels wegen, sammt der unvergleichlichen Glanzstadt Dewarka durch eine Sündfluth unter. Dies geschah kurz vor dem Ende des dritten Weltalters; worauf das *jetzige* vierte begann. In diesem verkörperte sich Wischnu zum neunten Male als Buddha, von welchem ein besonderer Artikel spricht, worin seine in ganz Asien verbreiteten Gesetze und Lehren erwähnt sind, die jetzt die Hauptreligion jener unermesslichen Landstriche ausmachen. — Die zehnte Avatara, in welcher der Gott als Kalighi auftreten soll, wird noch erwartet. Wenn nämlich das letzte der vier Weltalter, das *Kali Jug*, worin wir gegenwärtig leben, nach mehreren hunderttausend Jahren seinem Ende entgegeneilt, wird unter den Menschen ein gräuelvolles Regiment herrschen: da spaltet sich die Oberfläche der Erde und Wischnu steigt aus der Tiefe, als Kalighi auf einem weissen, geflügelten und gedankenschnellen Rosse sitzend und mit einem flammenden Schwerte alle bösen Menschen sammt ihrem ruchlosen Könige, der alsdann regieren wird, niedermähend. Die Herrschaft des Kalighi wird achtzig Jahre dauern und die Religion, besonders aber die Ehrfurcht vor der Braminenkaste erneuern; ähnliche Nachfolger handeln in seinem frommen Sinne fort, bis die vervollkommte Schöpfung, nach Ablauf des vierweltalterigen Zeitraumes, in den Himmel übergeht. Eine andere sagenhafte Prophezeiung indessen betrachtet den Kalighi-Wischnu selbst als ein vierfüssiges *Gottross*, welches schon seit dem Anfange der vier Weltalter über dem Firmamente ragt. Mit jedem Weltalter setzt das Pferd einen Fuss nieder, also steht es gegenwärtig auf drei Füssen,

da drei Weltalter bereits abgelaufen sind: sobald nun das vierte verronnen ist, senkt es auch den vierten Fuss, durch welchen die Erde in den Abgrund getreten wird und sammt dem Bösen untergeht, um eine neue, aber bessere Schöpfung an ihrer Stelle hervorblühen zu lassen.

Wittesa (indisch), der Gott des *Reichthums*.

Witzliputzli (mexikan.), s. Huitzilopochtli.

Wodan (german.), der oberste Gott der alten Deutschen, der Vater der Götter, den man als den Schöpfer, Geber und Lenker aller Dinge verehrte. Die Art und Weise seiner Anbetung kennt man nicht mehr; nur soviel wird gemeldet, dass die Kriegsheere ihm, als dem Spender des Sieges, alle Gefangenen barbarisch zu schlachten pflegten. Dem nordischen Götterkönige *Odin* aber scheint er vollkommen zu entsprechen; es wird von ihm ebenfalls erzählt, dass er die in der Schlacht fallenden Helden in seinem Himmel um sich versammelt, und selbst die ähnlich klingenden Namen deuten auf die Verwandtschaft beider Götter, wiewohl statt Wodan eigentlich Wuotan gesagt wurde. Eine Menge Punkte, am Firmament sowohl als auf der Erde, nannte man nach ihm; so hiess die Milchstrasse Wodansstrasse, ein grosser Wald ist noch jetzt unter dem Namen Odenwald bekannt.

Wolen (nordisch), böse Zauberfrauen oder Hexen von unterweltlicher Abkunft.

Wolsung (nordisch), ein berühmter König, welcher das Geschlecht der *Wolsungen* gründete, mit dem auch *Siegfried*, der Held des Nibelungenliedes, in Verbindung gebracht wird.

Wuotan (german.), s. Wodan.

Wüthendes Heer (german.) oder das wilde Heer, eine böse Geisterschaar, welche bei Nacht wie eine finstere Sturmwolke durch die Lüfte dahinfährt, begleitet von einem furchtbaren Getöse, welches die meiste Aehnlichkeit mit dem Lärm eines zahlreichen Jagdzuges hat. Und allerdings fehlt es nicht an klaffenden Hunden in diesem wirren Schwarme, welcher aus den gräulichsten Gestalten zusammengesetzt ist, wie sie nur immer die von der Hölle

träumende Phantasie auszuklügeln vermocht hat: theils männlichen, theils weiblichen Geschlechts, Jung und Alt unter einander gemischt und in den possierlichsten Stellungen durch den Aether fliegend, tanzend, rollend und auf Pferden reitend. Für den Anführer dieses nächtlichen Geisterzuges hält man hier den *Teufel* selbst, dort den sogenannten wilden Jäger, der in Süddeutschland eine unbestimmte, in Norddeutschland dagegen eine bestimmte Person vorstellt, nämlich einen leidenschaftlichen Weidmann, welcher *Hans von Hackelnberg* hiess, in Diensten eines Herzogs von Braunschweig als Oberjäger stand und um das Jahr 1521 gestorben sein soll. Weil gedachter Jägermeister nicht blos äusserst lasterhaft gelebt, sondern auch ohne Reue und unter Verspottung des Himmels seinen Geist aufgegeben, weiter nichts wünschend, als ein Jäger bleiben zu können, setzt er als ein böses Wesen seine Lieblingsbeschäftigung fort; denn der Prediger, welcher ihn auf dem Todtenbette zu bekehren trachtete, sprach über den verhärteten Rittersmann den Fluch aus, „er solle fortjagen bis zum jüngsten Tage." Die Verwünschung erfüllte sich, Hackelnberg trat an die Spitze des wilden Heeres, und einer seiner Knappen, *der getreue Ekhart*, der den Herrn schon bei Lebzeiten immer umsonst vermahnt hatte, blieb auch im Tode sein frommer Begleiter. Wenn trotz allen Bitten und Vorwürfen der Jagdzug sich in Bewegung gesetzt hat, fliegt Ekhart stets dem tollen Haufen eine Strecke voraus, in der Hand einen weissen Stab tragend und die harmlosen verspätigten Reisenden vor der Ankunft des höllischen Trupps warnend, damit sie beizeiten eine Zuflucht suchen können, ehe das dämonische Wetter über ihren Köpfen dahinrast. Der veränderliche Volksglaube indessen weist das Anführeramt verschiedenen andern Personen zu, bald dem Kaiser Karl dem Grossen oder Karl dem Fünften, bald den dänischen Königen Waldemar und Christian dem Zweiten, bald dem Könige Arthur, dem Helden Dietrich von Bern und dem Junker von Rodenstein, bald endlich den Götterfrauen Holda und Perchtha. Den Ursprung der Sage anlan-

gend, wird behauptet, das wüthende Heer habe seinen Namen von dem Gott *Wodan* oder *Wuotan* empfangen, indem es im Süddeutschen das Wuotesheer genannt werde, soviel als Wuotansheer. Der ganze Glaube beruhe also darauf, dass, nach Verbreitung des Christenthums, aus dem heidnischen Gott Wodan ein gespenstiges und popanzartiges Wesen gemacht geworden, welches nicht mehr die himmlischen Heerschaaren lenke, sondern das Zepter über die Hölle schwinge. Daraus erklärt sich wenigstens die Meinung, dass alle Kinder, die ungetauft sterben, unter das wüthende Heer kommen.

X.

Xaca (japanisch), der Name des göttlichen Religionsstifters *Buddha*, des als Erlöser aufgetretenen *Wischnu*. S. Buddha.

Xanthus (griech.), Name eines Flusses in der Ebene von Troja, ferner eines dem *Achilles* gehörenden Rosses, welches eine menschliche Stimme und die Kraft der Weissagung besass, daher auch seinem Herrn dessen baldigen Tod prophezeite.

Xenios (griech.), der Beschützer der *Gastfreundschaft*, ein Beiname des *Zeus*, womit ihn die Gäste um Schutz anriefen.

Xiuteuctli (mexikan.), der allgemein verehrte Gott des *Feuers*.

Xuthus (griech.), s. Jon.

Y.

Yama (indisch), der *Höllenrichter*, dessen Reich Yamapur heisst, ist ein Sohn der Sonne und fällt das Urtheil über die Seelen der Verstorbenen, die vor seinen Thron sich stellen müssen. Die Gerechten werden von ihm nach *Swerga*, dem ersten Himmel, die Gottlosen nach *Narak*, dem Schlangenreiche, gewiesen; die Uebrigen müssen, dem Gesetze der Seelenwanderung gemäss, einer weiteren Läuterung sich unterziehen und auf die Erde zurückkehrend ihren Lauf fortsetzen, indem sie irgend eine thierische Gestalt empfangen.

Ygdrasil (nordisch), der unzerstörbare *Weltbaum*, eine dreiwurzelichte, in die Lüfte aufstrebende hohe *Esche*, welche selbst die dereinstige Götterdämmerung überdauert, ist der beste, grösste und herrlichste unter allen Bäumen der Schöpfung. Denn seine gewaltigen Aeste bedecken nicht nur die gesammte Erde und die Unterwelt, sondern spannen sich auch über das blaue Firmament aus, indem die weit von einander getrennten drei Wurzeln desselben gleichsam in den drei verschiedensten Polgegenden fussen. Die eine nämlich befindet sich in dem himmlischen *Asgard*, dem Aufenthaltsort der Götter, und zwar an der Stelle, wo der Urdarborn seine glänzenden Fluthen rollt, die jedem Gegenstande, der hineingetaucht wird, die zarteste und blendendste Weisse verleihen. Am Ufer wohnen die drei *Nornen* oder Schicksalsschwestern in einem schönen Prunksaal. Jeden Morgen verlassen diese heiligen Jungfrauen ihre Pforte und schöpfen in dem genannten Brunnen Wasser, womit sie die Wurzeln der Rieseneschc anfeuchten, während sie zugleich mit dem lehmigen

Boden der Nachbarschaft die blossgelegten Stellen frisch bedecken; wodurch sie denn das Welken und Faulen des Stammes verhindern. Und darauf müssen sie um so mehr bedacht sein, als einerseits vier in den Zweigen nistende Hirsche beständig von den jungen Blätterknospen fressen, und andererseits die zweite Hauptwurzel, welche in das unterweltliche Reich *Niflheim* neben den Quell Hwergelmer sich hinabsenkt, fortwährend von einem abscheulichen Feinde unterhöhlt wird. Die Schlange *Nidhögur* (Neidhard) und deren hässliche Kinder nagen an derselben, in der ruchlosen Absicht, den Weltbaum allmählig nieder zu stürzen. Die dritte Hauptwurzel endlich steckt in dem Riesenlande *Jotunheim*; nächst ihr sprudelt der Brunnen der Klugheit und Weisheit, nach seinem Besitzer *Mimer*, der täglich vermittelst des Giallarhornes daraus trinkt, der Mimersbrunnen genannt. Auf dem Gipfel der Weltesche thront ein vielkundiger Adler, zwischen dessen Augen der Habicht Wedurföllner sitzt; ein Eichhörnchen, Namens Ratatöskur, klettert stets an dem Stamme auf und nieder, um zwischen jener an dem einen Wurzelende hausenden Schlange und zwischen dem auf der Krone befindlichen Adler Zwiespalt und Unfrieden zu stiften, indem das flinke Thierchen Alles wiederklatscht, was der Königsvogel und das Ungeheuer gegenseitig von einander gesprochen haben. Die Götter in Asgard versammeln sich täglich unter dem Schatten des Ygdrasil, wo ihre Gerichtsstätte ist. Der Baum grünt, trotz der vier in den Aesten springenden gefrässigen Hirsche und der böswilligen Schlange, unter dem Beistande der hehren Nornen ewig fort; er geräth bei dem Einbruch des unter W a l h a l l a geschilderten *Ragnarokr* nicht mit der übrigen Welt in Flammen, sondern wird von diesem schrecklichen Ereignisse blos sturmwindartig erschüttert.

Ymer (nordisch) oder H y m i r, der Urriese, aus welchem die ganze Schöpfung gebaut worden ist. Dies trug sich also zu. Die aus dem Feuerland *Muspelheim* abspringenden Funken flogen nach dem unterweltlichen Eisreich *Niflheim* hinüber, von welchem eine Anzahl mächtiger Eis-

zapfen in den ungeheuern Abgrund Ginnungagap, ein sonst leeres Chaos, hineinragten. Bis zu diesen vorderen Schollen drang der Feuerregen vor, sie schmolzen endlich und wurden gleichsam geschwängert. Der Ymer, ein menschenähnliches Wesen von fabelhafter Grösse, nebst einer Kuh, Namens *Audumla* oder *Audumbla*, kamen nacheinander über den aufgethauten Klippen zum Vorschein; das Thier nährte sich dadurch, dass es die bereiften Salzsteine beleckte, während der eisentsprossene Riese von den vier Milchströmen lebte, die aus dem Euter seines Mitgeschöpfes flossen. Das letztere erzeugte hierauf durch sein Salzlecken den göttlichen *Buri* aus der Steinkruste, einen schöngestalteten, grossen und kraftvollen Sprössling; von diesem stammte der Gott *Bör*, welcher sich nachmals mit dem Riesenweib Bestla, einer Tochter des Baulthorn, vermählte, die ihm drei Söhne gebar, den *Odin*, *Wile* und *We*. Denn inzwischen war auch Ymer nicht unfruchtbar geblieben; er war schlafend in einen gesegneten Schweiss gefallen, bei welchem aus seinem linken Arme ein Mann und ein Weib entstand, während der linke Fuss mit dem rechten einen Riesen, Namens Thrudgelmer, und auf diese Weise das gesammte furchtbare Geschlecht der *Hrymthussen* hervorbrachte. Die durch die Mutter mit ihm verwandten Söhne des Bör indessen erschlugen jetzt den Urriesen Ymer; das Blut des Ungeheuers richtete eine allgemeine Sündfluth an, worin das sämmtliche Riesengeschlecht ertrank, ausgenommen des Thrudgelmers Sohn, Namens *Bergelmer*, der sich nebst seinem Weibe auf einem Boote, dem Noah gleich, rettete und nachher die Welt mit neuen Hrymthussen wieder bevölkerte. So war also der Sieg der drei Götter, des Odin, Wile und We, nicht ganz vollständig; sie hatten später an den Riesen grimmige Widersacher, konnten aber einstweilen die Schöpfung zu Stande bringen. Aus der Blutmasse des getödteten Ymer schufen sie nämlich die Meere und Seen, aus dem Fleische seines Leichnams die Erde, aus den Knochen die Gestade und Berghöhen, aus den Zähnen die Steine, aus den Augen-

brauen die gegen die Anfälle der Hrymthussen nützliche Verschanzung von Asgard, aus dem Gehirn die Wolken und aus der Hirnschale das über das Ganze emporragende Firmament. Das letztere musste aber gestützt werden an seinen vier Ecken. Dazu gebrauchte das Götterkleeblatt vier stämmige Zwerge, welche *Austri* (Ost), *Sudri* (Süden), *Westri* (Westen) und *Nordri* (Norden) hiessen; denn aus den Würmern der Ymerleiche wuchs gleichzeitig das Geschlecht der *Zwerge* hervor, welches von den Asengöttern menschliche Formen und Vernunft erhielt, während ihnen Felsen und Erdentiefen zum Wohnsitz angewiesen wurden. Wie zuletzt die *Menschen* in die Welt kamen, ist unter Odin erzählt, der als Beherrscher des ganzen Schöpfungsreiches auftrat.

Z.

Zagreus (griech.), der mystische oder unterirdische *Bacchus*, ebenfalls ein Sohn des *Zeus*, wie der bekanntere Weingott, aber entsprossen von einer anderen Mutter, nämlich von der Tochter der *Demēter* (Ceres), der lieblichen *Persephŏne* (Proserpĭna). Zagreus war gleichsam der ursprüngliche Bacchus oder Dionysos, älter und weit eher geboren als jener, der von der Semele stammte, und hatte ein *Stierhaupt*. Ueber seine Erzeugung giebt es eigenthümliche Sagen. Alle Götter bewarben sich um die jugendlich herangeblühte Persephone, und da die Mutter einen blutigen Freierstreit im Himmelreiche fürchtete, verbarg sie die schöne Jungfrau in einer Höhle, die sie von den Schlangen ihres Luftwagens bewachen liess.

Zeus indessen, gleichfalls von Liebe entbrannt, verschaffte sich Zutritt in ihr Versteck, indem er die Gestalt einer ähnlichen Schlange annahm, und machte sie zur Mutter des stierhäuptigen Zagreus, der seines Vaters Liebling wurde, neben seinen Thron sich setzen und sogar mit den Blitzen spielen durfte; was jedoch den Neid der Götter gegen den bevorzugten Neuling entfachte. Zwar setzte der vorsichtige Vater demselben eine aus den Curēten bestehende Schutzwache, die ihn Waffentänze feiernd umringte; allein die schlummerlose Eifersucht der *Hera* (Juno), die sich auch gegen diesen, wie später gegen den jüngern Bacchus kehrte, wusste den jungen Zagreus zu verderben. Sie hetzte auf ihn die Titanen, die sich andere Gestalten gaben und unter schmeichlerischen Worten durch die Leibwacht in das Gemach einschlichen, wo sie zuerst den harmlosen Knaben mit Spielzeug beschäftigten, alsdann plötzlich überfielen. Wie Nonnus berichtet, vertheidigte sich der Göttersohn anfangs lebhaft mit seinen Stierhörnern, und fast wäre es ihm gelungen, die abgesandten Mörder durch die wunderbarsten Verwandlungen in alle Elemente und Naturen zu ermüden; die Schreckenstimme der Hera aber habe ihn endlich wie ein Donnerschlag zu Boden geworfen. Hierauf zerhackten und kochten die Titanen seinen Leib in einem Kessel und begannen die an einen Spiess gesteckten Fleischstücke zu braten; da erschien *Pallas*, entriss ihnen das noch schlagende Herz des Gemeuchelten und brachte es seinem erhabenen Vater. Dieser nahte rächerisch mit dem Blitz und erschlug die Titanen; worauf er dem Apollo gebot, die Reste des Zagreus zu sammeln und auf dem heiligen Parnass zu bestatten. Aus dem Herzen aber entstand der neue Bacchus; eine Sage behauptet, Zeus habe aus dem zerstampften Herzen des Zagreus einen Liebestrank gesotten, ihn der holden Semele eingegeben und alsdann mit ihr den zweiten Bacchus erzeugt.

Zemargla (slavisch), die russische *Wintergöttin*, welche einen Schneemantel und eine aus Hagelkörnern zusammengesetzte Strahlenkrone trug. Sie athmete den Reif

über die Fluren aus, und blies sie stärker, so gefror das Erdreich.

Zephȳrus (griech.) und Favonius (römisch), der mildeste und wärmste Wind, welchen auch wir noch jetzt *Zephyr* nennen, war der *Westwind* der Alten. Die Athener bildeten ihn, zur Andeutung seines warmen Wesens,



als einen nackenden Gott ab; denn einen leichten Mantel empfing er blos aus dem Grunde, dass er im Schoosse desselben eine Masse Blumen zeigen konnte. Auf seinen Hauch nämlich schmolz der Winterschnee, Thauwetter trat ein, der Frühling kehrte und die ganze Natur belebte sich neu. Nach einer Sage hatte Zephyrus zur Gemahlin eine der *Horen*; aus welcher Verbindung ein ganz angemessener Sprössling hervorging, *Karpon*, der Gott der *Früchte*. Einer andern Sage nach wählte er zu seiner Geliebten die *Chloris* (Flora), die Göttin der *Blumen*; er entführte sie, wie sein Verwandter Boreas die Königstochter Orithyia aus Attika raubte, und machte der Holden das gesammte Blumenreich zum Brautgeschenk. Mit der Harpyie *Podarge* ferner zeugte er die beiden unsterblichen Rosse des Achilleus, indem er Hengstgestalt annahm. Unter Hyacinthus endlich ist ein unglückliches Liebesabenteuer dieses Gottes erzählt.

Zernebog (slavisch), s. Czernebog.

Zetes (griech.), s. Borĕas und Calăis.

Zethus (griech.), s. Amphion und Aëdon.

Zeus (griech.), s. Jupiter (römisch).

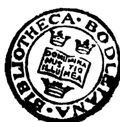
Zeuxippe (griech.), s. Pandion.

Zewana (slavisch), die *Jagdgöttin*.

Zosim (slavisch), der *Bienengott*.

Zwerge (nordisch) oder Dwerge, eine Klasse von Wesen, die in der Mitte zwischen Göttern und Menschen stehen; wie unter Ymer gesagt ist, entsprossen aus dieses Urriesen verwesender Leiche. Die Körpergestalt dieser geisterähnlichen Geschöpfe anlangend, heissen sie nicht ihrer Kleinheit wegen Zwerge; denn sie sind nur kleiner als die *Asen*, wie die Asen wiederum an Grösse den *Riesen* (Joten) nachstehen. Auch besitzen manche unter ihnen die seltenste Stärke, wie die von Odin unter die vier Ecken des Firmaments gestellten Himmelsträger, die der Artikel Ymer bespricht. Man betitelt sie nur um ihrer Missgestalt willen Zwerge, das heisst *Zwerchlinge* oder *Krümmlinge*, verwachsene und in ihren Körpertheilen unverhältnissmässig geformte Wesen. Sie sind aber unterirdischer und nächtlicher Natur, ihr Wohnsitz ist das Steinreich und das Erdreich, sie dürfen ihr Spiel und Geschäft immer blos zur Nachtzeit treiben und können das Licht der Sonne nicht vertragen, wie alle Geschöpfe, die in das Gebiet des Unterirdischen gehören. Ein Sonnenstrahl tödtet sie, indem er sie versteinert; wie denn die seltsam gezackten Felsenstücke der norwegischen Küste nichts als verwandelte Zwerge vorstellen. Es giebt zwei Hauptarten derselben, solche, die in der Erde wohnen, und solche, die in Steinen sich aufhalten; beide haben ihren besonderen Meister: der über die Erdzwerge heisst *Durinn*, der über die Steinzwerge *Mödsognir*. Ausserdem gedenkt die Edda einer dritten Gattung, solcher Zwerge nämlich, die sich auf der Wanderschaft von Swains Haugi nach Orwanga in Jornwall befinden. Berühmt sind sie sammt und sonders wegen ihrer unvergleichlichen Kunstfertigkeit im Bauen, Drechseln und Schmieden. Ein Zwerg hat sogar die Götterburg errichtet. Die schönsten Waffen, Schmucksachen und Metallarbeiten rühren

von ihren geschickten Händen, unter andern Thors *Hammer*, Odins *Wurfspiess*, das *Goldhaar* der Göttin Sif, der Ring *Draupner* und ähnliche Wunderdinge, wovon unter Brok eine Probe erzählt ist. Ihre Kunstwerke erhalten absonderliche Wichtigkeit von dem in sie gelegten Zauber, der entweder heilbringend oder tödtlich wirkt; denn sie theilen mitunter gefährliche Geschenke aus. Auch den *Dichtermeth* haben sie zubereitet, wie der Artikel Quaser schildert. — Mit den *Pygmäen* der alten Griechen also sind sie weder an Körpergestalt noch an geistiger Begabung irgendwie verwandt.


BIBLIOTHECA·BODLEIANA·
DOMINUS ILLUMINATIO MEA





